BLITZKRIEG 2

NIVAL INTERACTIVE

HANDBUCH

cdv

SUPPORTHINWEISE AUF SEITE 4

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. CDV, das CDV-Logo und *Blitzkrieg 2* sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Nival Interactive in Deutschland und/oder anderen Ländern.
© 2005 Nival Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

SICHERHEITSINFORMATIONEN . .4
SUPPORT 4
INSTALLATION UND SYSTEMANFORDERUNGEN 5
EINLEITUNG 6
HAUPTMENUE 8
Einzelspieler 8
Mehrspieler 8
Optionen 8
MOD laden 8
Credits 8
Enzyklopädie. 9
Beenden 9
KAMPAGNENMENUE 10
Einstellung des Schwierigkeitsgrades . .10
OPTIONEN 11
Bildeinstellungen 11
Spiel 12
Soundoptionen 13
ENZYKLOPAEDIE 13
KAMPAGNEN-BILDSCHIRM . . .14
Kapitelkarte 14
Verstärkungsfenster 16
Upgrade-Bildschirm 17
Kommandantenbildschirm 17
Statistikbildschirm des Spielers . . .19
MISSIONSBILDSCHIRME 20
Spiel laden + Spiel speichern 21
Missionsstatistik-Bildschirm 22
Mauszeiger im Spiel 23
GEFECHTSBILDSCHIRM 26
Kamerasteuerung 27
Kampfeinheiten 28
Anlagen 29
Minimap 30
INFORMATIONSFENSTER 32
Informationen zu Einheiten 32
Informationen zu Gruppen 33
Panzerung und Waffenwerte 34
Waffeneigenschaften 34
Feuermodi, Radius und Schussfeld . . .35
Verstärkungsfeld 40
SYMBOL- U. NACHRICHTEN . .45
FENSTER MISSIONSZIELE 46
VERSTAERKUNGSTYPEN 47
Infanterie 47
Artillerie 48
Panzer 50
Luftwaffe 51
Bomber 52
Unterstützungseinheiten 52
MEHRSPIELER-PARTIEN 54
LAN-Spiele 55
Erstellung eines neuen Spiels 56
Spielraum 57
Spiel 58
Bildschirm "Ergebnisse" 60
Registrierung 60
Lobby 61
CREDITS 64
ANHANG 68
INDEX 71
LIZENZVERTRAG 74

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einigen wenigen Menschen kann es zu epilepsieartigen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Bildern ausgesetzt sind. Dazu gehören blinkende Lichter oder Muster, die bei Videospielen auftreten können. Selbst Menschen, die nie zuvor epileptische oder andere Anfälle hatten, könnten noch unerkannte Veranlagungen in sich tragen, welche diese lichtempfindlichkeitsbedingten (epileptischen) Anfälle bei der Betrachtung von Videospielen auslösen können.

Diese Anfälle können mit einer Reihe von Symptomen einhergehen, einschließlich Schwindel, Sehstörungen, Zuckungen des Gesichts sowie der Extremitäten, Desorientierung, Verwirrung oder vorübergehenden Bewusstseinsstörungen. Diese Anfälle können auch Bewusstlosigkeit oder Krämpfe hervorrufen, die durch Hinfallen oder Zusammenprall mit Objekten zu Verletzungen führen können.

Brechen Sie das Spiel bitte sofort ab, wenn Sie an diesen Symptomen leiden, und ziehen Sie einen Arzt zu Rate. Eltern sollten bei ihren Kindern auf diese Symptome Acht geben bzw. ihre Kinder darüber befragen.
Kinder und Teenager werden leichter Opfer dieser Anfälle als Erwachsene.

Das Risiko lichtempfindlichkeitsbedingter Epilepsieanfälle kann durch die folgenden Maßnahmen reduziert werden: Größerer Abstand vom Bildschirm, gute Beleuchtung des Raumes und Spielabbruch bei Müdigkeit oder Erschöpfung.

Sollten Sie oder einer Ihrer Verwandten unter solchen Anfällen oder Epilepsie leiden, wenden Sie sich vor dem Spielen bitte an einen Arzt.

SUPPORT

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindungen setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Folgende Angaben brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber von 8 - 19 Uhr) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche Sprachversion des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des DVD-ROM-Laufwerks
- Größe des RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte/ bzw. 3D-Beschleunigungerkarte
- Größe des Video-Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen oder weitere spezielle Peripheriegeräte

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt Ausführen. Geben Sie in das leere Feld DXDIAG ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet.

Um eine Textdatei mit diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen" speichern. Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf der Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakt:

- Unter **www.blitzkrieg2.de** finden Sie im Support-Bereich unser Online-Formular
- Telefonisch Montag bis Freitag von 8 - 19 Uhr unter: **01805/299 266** (bundesweit 0,12 EUR/min.)

Bitte beachten Sie, dass wir keinen Support für die dem Spiel beiliegenden Editoren anbieten.
Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder -telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

Einfach online registrieren:

www.cdv.de/register

Für Informationen und Updates:
WWW.BLITZKRIEG2.DE

INSTALLATION UND SYSTEMANFORDERUNGEN

Spiel installieren
Legen Sie die DVD in Ihr DVD-Laufwerk. Nach kurzer Zeit sollte das Autorun-Menü auf dem Bildschirm erscheinen. Bitte folgen Sie zur Installation des Spiels den Bildschirmanweisungen.

- Wenn die Autorun-Funktion Ihres Computers deaktiviert ist, führen Sie bitte auf der DVD die Datei "autorun.exe" aus.

Spiel deinstallieren
Zur Deinstallation des Spiels legen Sie die DVD in Ihr DVD-Laufwerk und warten, bis das Autorun-Menü auf dem Bildschirm erscheint. Alternativ können Sie die Datei "Autorun.exe" auf der DVD manuell ausführen. Klicken Sie dann auf Deinstallieren/Reparieren und wählen Sie im Dialogfenster "Deinstallieren". Alternativ können Sie im Windows-Startmenü in der Programmgruppe Blitzkrieg 2 auf den Befehl "Blitzkrieg 2 deinstallieren" klicken.

Spiel starten
Option 1: Legen Sie die DVD in Ihr DVD-Laufwerk und warten Sie, bis das Autorun-Menü auf dem Bildschirm erscheint. Klicken Sie dann auf "Spiel beginnen".

ANMERKUNG: Wenn die Autorun-Funktion Ihres Computers deaktiviert ist, führen Sie bitte auf der DVD die Datei **"autorun.exe"** aus.

Option 2: Legen Sie die DVD ins Laufwerk und klicken Sie im Windows-Startmenü in der Programmgruppe Blitzkrieg 2 auf den Befehl "Blitzkrieg 2".

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimalkonfiguration:

Prozessor:	Pentium III/Athlon, 1.0 GHz
RAM:	320 MB
Grafikkarte:	64 MB Grafikkarte GeForce 3, Radeon 8500 oder ähnliche T&L-fähige Karte
Soundkarte:	DirectX kompatible Soundkarte
DVD-ROM:	1-fach oder schneller
Betriebssystem:	Windows® 98/ME/2000/XP
HD-Speicher:	2,5 GB freier Speicher
DirectX:	DirectX 9.0c
Internet:	ISDN Karte für Multiplayer (optional)

Empfohlene Konfiguration:

Prozessor:	Pentium IV/Athlon, 2.4 GHz
RAM:	512 MB
Grafikkarte:	128 MB Grafikkarte GeForce FX / Radeon 9700 oder ähnliche T&L-fähige Karte
Soundkarte:	DirectX kompatible Soundkarte
DVD-ROM:	DVD drive
Betriebssystem:	Windows® 98/ME/2000/XP
HD-Speicher:	3 GB freier Speicher
DirectX:	DirectX 9.0c
Internet:	DSL für Multiplayerspiel (optional)

EINLEITUNG

Blitzkrieg 2 ist ein Militärstrategiespiel, das auf historischen Ereignissen im Zweiten Weltkrieg basiert. Es umfasst drei Kampagnen (je eine für die drei Kriegsteilnehmer Deutschland, die Sowjetunion und die USA) und deckt den Zeitraum zwischen 1940 und 1945 ab. Jede Kampagne ist in vier chronologisch angeordnete Kapitel aufgeteilt, von denen jedes Kapitel Frontkämpfe an einem bestimmten Kriegsschauplatz darstellt. Je nach der historischen Zeitspanne und der Seite, auf der Sie kämpfen, werden Sie die Front in Europa, Nordafrika, auf Pazifikinseln und anderen Orten erleben.

Jedes Kapitel umfasst mehrere Missionen: Eine Reihe von einleitenden Vormissionen sowie je eine Hauptmission. Die Hauptmission repräsentiert ein großes, historisches Gefecht des zweiten Weltkriegs, das am jeweiligen Kriegsschauplatz stattfindet. Zum erfolgreichen Absolvieren des Kapitels muss dieses Gefecht gewonnen werden. Die Hauptmission kann nur gespielt werden, nachdem Sie in mehreren Vormissionen gesiegt haben. Diese bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre taktischen Fähigkeiten auszuprobieren und an Erfahrung zu gewinnen. Die Vormissionen können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden; allerdings wird immer eine bestimmte Sequenz zur Beendung der Kampagnen empfohlen, die historische Entwicklungen in Betracht zieht und Ihre Vorbereitung für die Hauptschlacht intensiviert. Nach Beendung der "obligatorischen" Missionen können Sie zum Erfahrungsgewinn und für zusätzliche Verstärkung auch noch einige der anderen Missionen ausprobieren.

Kampfhandlungen finden im Allgemeinen auf dem Boden und mit Luftunterstützung statt. Das Spiel umfasst auch mehrere Seegefechte mit Einsatz von Landetruppen, Verteidigung von Küstenstellungen und Eskortierung von Seekonvois.

In jedem Gefecht befehligen Sie eine militärische Formation. Ihre Aufgabe besteht darin, alle Missionen und Kapitel einer Kampagne erfolgreich abzuschließen. Ihre Formation kann verschiedene Truppenteile umfassen: Artillerie, Panzer, unterschiedliche Infanterietypen (einschließlich Scharfschützen) und Lufteinheiten (in Seegefechten stehen auch Kriegsschiffe unter Ihrem Befehl). Zu Beginn jeder Mission erhalten Sie bestimmte Missionsziele, deren Charakter von der Art der Operation abhängt. Offensiven umfassen üblicherweise Angriffe auf feindliche Stellungen, die Einnahme von Städten, Basen und anderen strategisch wichtigen Orten sowie die Vernichtung feindlicher Kräfte. Die Missionsziele bei Verteidigungsmissionen bestehen normalerweise darin, befestigte Stellungen zu halten. Alle Kampfeinheiten befinden sich unter Ihrem Befehl, und in einigen Missionen werden Sie mit alliierten Truppen kooperieren. Eine Mission gilt dann als gewonnen, wenn alle Missionsziele erfolgreich erreicht wurden. Wenn all Ihre Truppen besiegt sind oder Sie obligatorische Schlüsselziele nicht erreichen, gilt die Mission als Fehlschlag.

Verstärkung und Kommandant

In jedem Kapitel können Sie Verstärkung in Form von Truppenteilen verschiedener Art anfordern. Jedes Kapitel bietet die Möglichkeit, mehrere Dutzend Mal Verstärkung anzufordern (die genaue Zahl hängt vom Schwierigkeitsgrad des Kapitels ab). Während der ersten Missionen stehen Ihnen nur wenige Verstärkungstypen zur Verfügung; dies bessert sich mit der Zahl der gewonnenen Missionen. Am Anfang einer Mission haben Sie nur ein paar Einheiten - das absolute Minimum zur Erreichung der Missionsziele der ersten Mission. Hiernach werden Sie entscheiden, wie viel Verstärkung Sie brauchen, welche Truppentypen, und wann sie an welcher Stelle eintreffen sollen. Sie können nicht beliebig oft Verstärkung anfordern, doch in der Hauptmission eines Kapitels stehen Ihnen alle restlichen, in den Vormissionen nicht eingesetzte Verstärkungseinheiten (Ihre Reserve) zur Verfügung.

Sie beginnen die Kampagne als Leutnant. Mit wachsender Erfahrung werden Sie weiter befördert, und jeder neue Rang erlaubt Ihnen, den Verstärkungstypen zwei Kommandanten zuzuweisen. Wenn Sie mit Erfolg kämpfen, können Sie bei Erreichen der Hauptmission von Kapitel 4 in jedem Verstärkungstyp Kommandanten haben.

Ein Kommandant ist eine Figur, die alle Einheiten in einem bestimmten Verstärkungstyp befehligt. Der Kommandant kämpft nicht auf dem Schlachtfeld, sondern dirigiert die Einheiten von einem Hauptquartier außerhalb der Karte. Zwischen den Missionen kann der Kommandant alle Truppenverluste wieder ersetzen. Seine Hauptaufgabe ist, für neue Erfahrungswerte seiner Einheiten zu sorgen. Kommandanten werden für die gute Leistung ihrer Truppen befördert, während die Truppen zur nächsten Stufe aufsteigen und neue taktische Fähigkeiten erlangen (die gewöhnliche Infanterie kann z. B. Granatenbündel einsetzen, die Artillerie kann bestimmte Gebiete mit Defensivfeuer abdecken, Panzer können ihr Hauptgeschütz während der Fahrt abfeuern, Flugzeuge bei schlechtem Wetter fliegen). In diesem Spiel gibt es vier Einheitsstufen: Grünschnabel, Rekrut, Veteran und Elite. Spezielle taktische Fähigkeiten sind von dem einheitsspezifischen Truppenteil sowie ihrer Spezialisierung abhängig.

Anmerkungen: Um dem Spieler langweilige Routineaufgaben zu ersparen, sind die Kampfhandlungen im Spiel im Vergleich zu echter Kriegsführung vereinfacht dargestellt. Es gibt z. B. keine Zivilbevölkerung, sondern an den Kämpfen nehmen nur reguläre Soldaten und Elitetruppen teil. Sie können sich weder ergeben noch können Sie Gefangene machen. Sie können während der Missionen feindliche Artillerie und Verteidigungsstellungen erobern, aber keine anderen Kampfeinheiten gefangen nehmen und auf ihrer Seite einsetzen. Munition und Ersatzteile zur Fahrzeugreparatur werden von Depots in unbegrenzten Mengen geliefert. Im Gegensatz zum ersten Blitzkrieg können Sie in Blitzkrieg 2 Ihre Verluste nicht ersetzen (aber Sie können Verstärkung anfordern). Es gibt keine Sanitätsfahrzeuge, und Infanteristen können nicht geheilt werden. Sie können keine neuen Brücken und Schutzbarrieren errichten, und die Minenfelder sind einfacher strukturiert als im ersten Spiel.

HAUPTMENUE

Beim Start des Spiels können Sie sich den Einleitungsfilm anschauen (wenn Sie ihn überspringen wollen, drücken Sie einfach die <↵>-Taste). Nach dem Film erscheint der Hauptmenü-Bildschirm, auf dem sich rechts eine Reihe von Buttons befindet.

Einzelspieler
Startet ein neues Spiel.

Mehrspieler
Startet eine Mehrspieler-Partie über den Nival.net-Server oder Ihr LAN. Sie können bei einem bestehenden Spiel mitmachen oder ein neues erstellen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt für Mehrspieler-Partien.

Optionen
Ruft verschiedene Spieloptionen auf.

MOD laden
Aktiviert externe Modifikationen von Blitzkrieg 2.

Credits
Eine Liste der Personen, die an der Arbeit für Blitzkrieg 2 beteiligt waren.

Enzyklopädie
Ruft die Enzyklopädie auf.

Beenden
Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

Einzelspieler
Ein Klick auf diesen Befehl ruft das Menü für die nächste Stufe auf:

Spielen
Bringt Sie zum Anfang der Geschichte des Spiels. Im nun erscheinenden Kampagnenbildschirm müssen Sie sich entscheiden, für welche der drei Seiten (Teilnehmer im Zweiten Weltkrieg) Sie kämpfen wollen.

Tutorial
Dieser Befehl ermöglicht Zugriff auf eine Reihe von speziellen Trainingsmissionen mit einfachen Missionszielen, komplett mit Tipps und Hinweisen. Dies wird Ihnen helfen, sich mit dem Interface des Spiels vertraut zu machen, die Befehlsgewalt über individuelle Einheiten und Gruppen zu erlernen sowie Kampftaktiken auszuprobieren. Im Tutorial haben Sie die Gelegenheit, spezielle Trainingsmissionen durchzuspielen und dabei in den Genuss aller für das Spiel notwendigen Erklärungen und Hinweise zu kommen. Sie werden Spiele speichern und wieder laden können. Nach erfolgreichem Abschluss des Tutorials werden Sie sich in echten Missionen viel sicherer fühlen. Wir empfehlen Ihnen sehr, das Tutorial zu Ende zu spielen, bevor Sie eine Kampagne starten!

Spiel laden
Sie können Ihre Spielstände während des Spiels speichern. Darüber hinaus wird das Spiel nach jeder beendeten Mission automatisch gespeichert. Dieser Befehl ruft das Fenster mit der Liste aller gespeicherten Spiele auf, von denen Sie eines auswählen können, um es zu laden und damit fortzufahren. - Dieser Button ist deaktiviert, wenn kein gespeichertes Spiel vorliegt.

Eigene Mission
Lädt externe eigene Missionen.

Eigene Kampagne
Lädt externe eigene Kampagnen.

Profilmanager
Mit diesem Befehl können Sie Ihren Spielernamen eintragen. Mehrere Spieler können auf ein und demselben Computer Einzelspielerpartien spielen, und jeder Spieler kann seinen eigenen Schwierigkeitsgrad einstellen und sich eine Kampagne aussuchen. Alle Spieloptionen und gespeicherte Spiele werden für jeden Spieler separat gespeichert.

Zurück
Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Kampagnenmenü
Im Kampagnenmenü haben Sie die Wahl zwischen den drei Handlungen - Kampf für Deutschland, die USA oder die Sowjetunion. Dieses Fenster zeigt eine kurze Beschreibung der Missionsziele für jede der Seiten am Anfang der Kampagne.

Sie können die Kampagnen in jeder Reihenfolge spielen. Zum Start können Sie das Land wählen, das Ihnen persönlich näher liegt oder auch hinsichtlich historischer, militärischer oder anderer Kriterien interessanter erscheint. Zur Wahl der gewünschten Seite klicken Sie auf die entsprechende Flagge.

Einstellung des Schwierigkeitsgrades
Das Spiel bietet 4 Schwierigkeitsgrade zur Auswahl: Leicht, Normal, Schwer und Sehr schwer. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Fähigkeitsstufe aller Kampfeinheiten im Spiel (Zielgenauigkeit und Trefferwahrscheinlichkeit) und beeinflusst die Kräftebalance im Spiel. Die Einstellung "Schwer" kommt der historischen Realität am nächsten (empfohlen für erfahrene Spieler). Spieler mit wenig oder ohne Erfahrung mit Militärstrategien sollten das Spiel auf "Leicht" oder "Normal" stellen. Stellen Sie mit dem Pulldown-Menü unten im Bildschirm den Schwierigkeitsgrad ein.

Der Button <↵> in der rechten unteren Ecke bringt Sie zum ersten Kampagnenbildschirm; der Button< ↵> in der linken unteren Ecke ruft das Einzelspielermenü auf. Wenn Sie das Spiel gerade erst begonnen haben und dieses Handbuch zum ersten Mal lesen, sollten Sie die Abschnitte "Optionen" und "Enzyklopädie" überspringen und direkt zu den Kampagnenbildschirmen gehen.

OPTIONEN

Klicken Sie zum Aufruf des Bildschirms für die Spieloptionen im Hauptmenü auf "Optionen". Hier können mehrere Optionsgruppen eingestellt werden; mit den Buttons zur Linken können Sie dazwischen wechseln (als Beispiel ist hier der Bildschirm für die Grafikoptionen abgebildet). Die Optionen können Sie mittels Schaltern und Schiebereglern einstellen.

- Mit Schaltern können Sie zwischen verschiedenen Optionen umschalten - linksklicken Sie auf das gewünschte Element;
- Mit Schiebereglern können Sie numerische Werte übergangslos einstellen. Oder wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus. "Greifen" Sie den Schieberegler mit dem Mauszeiger und ziehen ihn an der Skala entlang. Die Position ganz links steht für den Minimalwert, ganz rechts für den Maximalwert.

Die folgenden Funktionen sind den Buttons unten im Bildschirm zugewiesen:

↵ Änderungen akzeptieren und zum Hauptmenü zurückkehren

↵↵ Alle Werte auf die Voreinstellungen zurückstellen;

← Zurück zum vorherigen Bildschirm. (Ohne das Änderungen übernommen werden.)

Bildeinstellungen

Auflösung	1024x768	Stellt die Bildschirmauflösung für den Missionsbildschirm ein. Die Liste umfasst alle Optionen, die Ihre Grafikkarte unterstützt.
Bildqualität	Niedrig	Stellt die allgemeine Bildqualität ein. Sehr hoheQualität wird für die meisten modernen Grafikkarten empfohlen. Niedrige Qualität empfiehlt sich für Videosysteme, die im Abschnitt unter "Minimalkonfiguration" beschrieben sind.

Texturqualität	Hoch	Stellt die Qualität der Texturen ein. Niedrige Qualität empfiehlt sich für Videosysteme, die im Abschnitt unter "Minimalkonfiguration" beschrieben sind.
Anisotropische Filterung	Aus	Beeinflusst das Erscheinungsbild von Texturen auf Oberflächen, die im scharfen Winkel zur Kamera stehen. Deaktivierung dieser Option beschleunigt das Spiel (für langsamere Systeme empfohlen).
32 Bit-Modus	An	Stellt die Farbtiefe für den Gefechtsbildschirm ein: 32 Bit (An) oder 16 Bit (Aus). Deaktivierung der 32-Bit-Farbe beschleunigt das Spiel auf manchen Systemen.
Umrisse der Einheiten	Aus	Legt fest, ob Landschaftsobjekte die Silhouetten der dahinter befindlichen Kampfeinheiten durchscheinen lassen.
Gammakorrektur	50%	Stellt die Gammakorrektur des Monitors ein.
Helligkeit	50%	Stellt die Bildhelligkeit ein.
Kontrast	50%	Stellt den Bildkontrast ein.

Spiel

Tastatur-belegung	Original	Original, Klassisch - zwei verfügbare Optionen zur Tastaturbelegung. "Original" ist das Schema, das für Blitzkrieg und Blitzkrieg 2 entworfen wurde: Das Buttonfeld des Befehlsfeldes wird auf die Tasten QWER, ASDF und YXCV gelegt. "Klassisch" ist ein "mnemonisches" Layout, dasselbe wie in vielen RTS-Spielen.
Verstärkung automatisch anzeigen	An	Aus, An: Bestimmt, ob das Verstärkungsfeld automatisch erscheint, sobald die nächste Verstärkung verfügbar wird.
Kamera-steuerung inventieren	Aus	Aus, An: Kehrt die Richtung des Kamerawinkels um, wenn die Maus eingesetzt wird.
Zoomen m.d. Maus umkehren	Aus	Aus, An: Kehrt die Zoomrichtung bei Einsatz der Maus um.

Kamera-empfindlichkeit	50%	Stellt die Geschwindigkeit des Mauszeigers auf dem Bildschirm ein.

Sound-Optionen

3D-Sound	Aus	Aktiviert/deaktiviert 3D-Sound für Sprachausgabe und Effekte. Erfordert entsprechenden Soundprozessor.
Lautstärke Musik	50%	Musiklautstärke
Lautstärke Effekte	50%	Lautstärke der verschiedenen Soundeffekte.
Lautstärke Sprachausgabe	50%	Lautstärke der Dialoge und Sprachausgabe der Figuren.

ENZYKLOPAEDIE

Die beigefügte Spiel-Enzyklopädie beschreibt alle Waffen, Kampfgeräte und Fahrzeuge, die im Spiel zum Einsatz kommen (außer leichten Handfeuerwaffen). Mit diesem Hauptmenübefehl können Sie die Enzyklopädie aufrufen.
Der Enzyklopädie-Bildschirm besteht aus vier Fenstern. Im Fenster oben rechts können Sie zwischen den Abschnitten wechseln: Über die Buttons mit den Flaggen der kriegsteilnehmenden Länder wählen Sie diejenigen aus, über deren Waffen Sie mehr erfahren möchten, und über die Symbole mit den verschiedenen Illustrationen wählen Sie den Waffentyp aus. Halten Sie den Mauszeiger über einen Button, um den dazugehörigen Tooltipp aufzurufen. Die links angeordneten Buttons in den beiden Gruppen öffnen alle Abschnitte und zeigen die komplette Waffenliste für jedes Land und jeden Typ an. Beide Gruppen können unabhängig eingestellt werden.
Die Waffenliste in der ausgewählten Gruppe erscheint im Fenster rechts unten. Rollen Sie mit der senkrechten Leiste oder dem Mausrad durch die Liste. Der ausgewählte Eintrag ist markiert. Im linken Fenster sehen Sie das Bild der ausgewählten Waffe bzw. des ausgewählten Fahrzeugs sowie die dazugehörige Beschreibung.

KAMPAGNEN-BILDSCHIRM

Am Anfang der Spiels sowie zu Beginn jedes neuen Kapitels erscheint im Vordergrund ein Besprechungsfenster, das die wichtigsten Missionsziele für das aktuelle Kapitel beschreibt. Lesen Sie sie und klicken Sie zum Schließen des Fensters dann auf den Button ☑ darunter.

Der Kapitelbildschirm umfasst mehrere Fenster. Der oberste Abschnitt zeigt den Namen des Kapitels sowie Ort und Zeit der Geschehnisse an. Die Kapitelkarte nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Das Feld mit Informationen zu Missionen und verfügbarer Verstärkung befindet sich rechts, die Kontroll-Buttons darunter.

Kapitelkarte

Die Karte zeigt den Kriegsschauplatz für das aktuelle Kapitel an. Die Flaggen der gegnerischen Parteien erscheinen auf gegenüberliegenden Seiten. Die aktuelle Front ist rot; ihre Position ändert sich entsprechend Ihren Handlungen und denen Ihrer Gegenspieler. Der von Ihren Truppen kontrollierte Bereich ist rötlich gefärbt, der des Feindes blau. Interaktive Symbole zeigen die Schauplätze der Missionen an. Vom Oberkommando empfohlene Missionen sind durch weiß umrandete Symbole repräsentiert. Zum Aufruf von Missionsnamen führen Sie den Mauszeiger über das Missionsicon und lesen Sie den Tooltipp. Die historische Hauptmission verfügt über ein besonderes Symbol und einen entsprechenden Tooltipp. Weiße Obelisken auf der Karte bedeuten abgeschlossene Missionen.

Zur Auswahl einer Mission linksklicken Sie auf ihr Symbol. Rote Pfeile zeigen die Angriffsrichtung Ihrer Truppen; der rechte Bildschirmteil enthält Informationen zur ausgewählten Mission. Beachten Sie bitte, dass Sie zuerst einige obligatorische Vormissionen absolvieren müssen, bevor Ihnen die Hauptmission zur Verfügung steht. Zur Wahl einer anderen verfügbaren Mission klicken Sie auf ihr Symbol. Wenn die Hauptmission freigeschaltet wird, erscheint ihr Symbol in Rot. Nach erfolgreicher Beendung der Hauptmission werden Sie belohnt, und es geht weiter zum nächsten Kapitel.

Informationsfeld

Mehrere Informationsfenster in rechten Bildschirmabschnitt zeigen Informationen zur ausgewählten Mission an.

Für den Fall, dass Sie sämtliche Reserven in der aktuellen Mission aufbrauchen, zeigt das obere Fenster die Anzahl der Verstärkungsanforderungen an, die Ihnen bis zum Kapitelende noch zur Verfügung stehen (d.h. Ihre Reserve). Dieser Zähler ist sehr praktisch, wenn Sie nach Beendung aller "obligatorischen" Missionen vor der Wahl stehen, entweder die Hauptmission oder lieber eine oder zwei weitere optionale Missionen zu beginnen. Eine große Verstärkungsreserve erhöht Ihre Chancen, optionale Missionen erfolgreich abzuschließen und damit mehr Erfahrung zu gewinnen.

Unter dem Zähler steht, der Name der aktuellen Mission, und darunter die Anzahl der noch für die aktuelle Mission verfügbaren Reserven.

Das große Fenster in der Mitte des Informationsbereichs zeigt die Arten der verfügbaren Verstärkungsenheiten an. Während der anfänglichen Missionen stehen Ihnen nicht viele verschiedene Truppentypen zur Verfügung, doch je weiter Sie mit dem Kampagnenszenario fortfahren, desto vielfältiger wird das Angebot. Setzen Sie den Mauszeiger über das Verstärkungssymbol, um sich den Truppentyp anzusehen.
Für detaillierte Informationen (Truppenstärke und Waffen) klicken Sie auf das Symbol, worauf ein Fenster mit einer Beschreibung aufgerufen wird (mehr hierzu im Folgenden).
In einigen Missionen können Fragezeichen statt Symbolen angezeigt werden. Dies bedeutet, dass Sie diese Verstärkung trotz ihrer Zuteilung durch das Oberkommando für diese Mission nicht anfordern können, und zwar aus dem Grunde, dass Sie noch keine Missionsziele erreicht haben, was für die Verstärkung dieser Art notwendig ist.
Theoretisch können Sie aber natürlich diese Missionsziele später erreichen und jetzt erst einmal die Mission mit beschränkten Ressourcen beginnen.
Der unterste Abschnitt des Informationsbereichs zeigt die Verstärkung an, die Sie für die erfolgreiche Absolvierung dieser Mission bekommen. Durch Klicken auf das Symbol können Sie den Upgrade-Bildschirm aufrufen (mehr hierzu weiter unten). Für die erfolgreiche Beendung der Hauptmission des Kapitels bekommen Sie eine Auszeichnung.

Kontroll-Buttons

Button	Beschreibung
(Pfeil)	Zurück zum Bildschirm für die Kampagnenwahl (erfordert Bestätigung). Beachten Sie bitte, dass der aktuelle Spielstand nicht automatisch gespeichert wird!
(Diskette)	Speichert den aktuellen Spielstand (ruft das Fenster "Spiel speichern" auf).
(Lautsprecher)	Zeigt das Beförderungsfenster der Kommandanten an.

(Medaille)	Ruft den Statistikbildschirm des Spielers auf.
(Gefecht)	Führt Sie zum Start der Mission. Wenn Sie eine Mission auswählen, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht verfügbar ist, ist der Button deaktiviert (abgedunkelt).

Im Allgemeinen empfehlen wir, die vom Spiel vorgeschlagene (markierte) Mission zu spielen. Wenn Sie natürlich Ihre eigene Strategie vorziehen, können Sie auch eine andere Mission auswählen. Wir legen Ihnen sehr ans Herz, im Kommandantenbildschirm (der Lautsprecher-Button) nachzusehen, ob Sie einer Ihrer Verstärkungseinheiten einen neuen Kommandanten zuweisen können.

Verstärkungsfenster

Klicken Sie im Kapitelbildschirm im Fenster "Verfügbare Verstärkung" auf das Verstärkungssymbol, um Details zu den ausgewählten Verstärkungseinheiten einzusehen. Der Name des Trupps erscheint oben im Bildschirm und sein Symbol in der linken oberen Ecke. Verstärkungseinheiten können verschiedene Kampfeinheiten umfassen (bis zu vier verschiedene Typen). Jeder Typ wird von einem Bild in einem separaten Fenster repräsentiert; der gerade ausgewählte Typ ist umrahmt. Die Zahl in der oberen linken Ecke zeigt an, wie viele solcher Kampfeinheiten sich in der Gruppe befinden. Für die Infanterie werden Trupps (oder Elitetruppen) als Einheiten angesehen; die Zahl links oben in der Ecke zeigt an, wie viele Trupps/Gruppen zur Verfügung stehen. Die grüne Anzeige mit einer Zahl unten im Fenster zeigt den von Fahrzeugen erlittenen Schaden an, oder auch die Anzahl der in Infanterie-Trupps verbliebenen Soldaten. Die Zahlen im Bild beschreiben die Panzerung (je nach Einheitstyp). Normalerweise zeigen sie die Stärke (Dicke) der Panzerung für die vorderen, hinteren, seitlichen und oberen Teile des Kampfgeräts an.

Das untere Fenster zeigt den Namen der ausgewählten Kampfeinheit und ihre Waffenwerte an. Zum Beispiel werden für Panzer die Eigenschaften der Primär- und Sekundärbewaffnung (Geschütz und Maschinengewehr) angezeigt. Kleine Symbole neben dem Bild der Waffe zeigen die Trefferwirkung und panzerbrechende Wirkung der Geschosse sowie die Munitionsreserven an. Zur Ansicht der Werte einer anderen Kampfeinheit klicken Sie mit der linken Maustaste auf ihr Bild.

Upgrade-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt an, wie viel Verstärkung Sie für den erfolgreichen Abschluss dieser Mission erhalten. Zum Aufruf dieses Bildschirm klicken Sie im Kapitelbildschirm im unteren Fenster des Informationsbereichs auf das Verstärkungssymbol. Im oberen Abschnitt des Bildschirms erscheint der Name der Einheit; ihr Symbol ist links oben in der Ecke.

Neue Truppentypen als Verstärkung können Sie als Belohnung oder als Upgrade einer der verfügbaren Einheiten bekommen (z. B. Ersatz einer Gruppe veralteter leichter Panzer mit moderneren). Wenn Ihre Einheit einen Kommandanten hat, behält dieser nach dem Upgrade seine Erfahrung und Stufe.
Der linke Teil des Bildschirms zeigt die alten Kampfgeräte der ausgewählten Einheit; der rechte Abschnitt zeigt die Neuen. Wenn die Verstärkung mehrere Einheittypen umfassen, können Sie sie mit der senkrechten Leiste rechts nacheinander durchgehen. Wenn es sich um einen neuen Einheitentyp handelt, werden anstelle der alten Einheiten Fragezeichen angezeigt. Zahlen, die für die Anzahl der Kampfeinheiten in der Gruppe sowie ihre Panzerungs- und Waffenwerte stehen, werden wie im vorhergehenden Fenster angezeigt.

Kommandantenbildschirm

Im Kommandantenbildschirm können Sie alle momentan verfügbaren Verstärkungseinheiten einsehen, ihre Stufen und taktischen Fähigkeiten, sowie die Werte ihres Kommandanten. Zum Aufruf dieses Bildschirms klicken Sie im Kapitelbildschirm auf den Lautsprecher-Button.

Die Ernennung eines Kommandanten ermöglicht es den entsprechenden Verstärkungseinheiten Erfahrung zu sammeln und so in höhere Ränge aufzusteigen. Beachten Sie bitte, dass es hier nicht um spezifische Einheiten oder Gruppen geht,

sondern um die Verstärkung als Ganzes. Erfahrung, die eine Einheit im Verstärkungspool bekommt, wird automatisch auch auf alle anderen Einheiten übertragen.

Die Stufe reflektiert die Ausbildung der Einheiten dieses Typs, welche wiederum ihr Kampfpotential beeinflusst. Im Spiel gibt es gibt vier verschiedene Einheitsstufen: Grünschnäbel, reguläre Truppen, Veteranen und Elite. Zur Erfahrungssammlung müssen Kampfeinheiten feindliche Soldaten und Fahrzeuge vernichten. Die erhaltene Erfahrungsmenge hängt vom Ziel ab: Die Zerstörung einer Soldateneinheit (Infanterie-Trupp, Artilleriebesatzung, etc.) steht für einen Erfahrungspunkt, während die Vernichtung von Kampfgeräten je nach Fahrzeugtyp mehr Erfahrung einbringt.

Wenn eine Verstärkungseinheit eine bestimmte Erfahrungsmenge erhält, steigt sie zur nächsten Stufe auf, und ihr Kommandant wird zum nächsten Rang befördert. Eine neue Stufe bedeutet, dass alle Kampfeinheiten in dieser Verstärkung mit einer neuen taktischen Fähigkeit ausgestattet werden. Verstärkungen ohne Kommandant können weder Erfahrungspunkte noch neue Fähigkeiten sammeln; nur der Spieler bekommt für die von dieser Verstärkung vernichteten feindlichen Einheiten Erfahrungspunkte.

Sie können am Anfang des Spiels zwei Kommandanten ernennen. Pro Ranganstieg können Sie einen weiteren Kommandanten einsetzen.

Der rechte Abschnitt des Bildschirms zeigt eine Liste der verfügbaren Verstärkungen an; mit der senkrechten Leiste zur Rechten können Sie sie durchnavigieren. Jede Zeile trägt ein Symbol, das den Typ der Verstärkung anzeigt, dann den Namen sowie die Verfügbarkeit des Kommandanten. Die ausgewählte Verstärkung ist markiert.

Sie können sich vom Oberkommando auch automatisch einen Kommandanten zuweisen lassen. Wenn Sie in diesem Falle eine freie Kommandantenstelle haben, werden Sie bei jeder Aktivierung dieses Fensters gefragt, ob Sie sie ausfüllen möchten. Sie können den Rat des Oberkommandos natürlich auch missachten und zur Stärkung der Reserven andere Kommandanten anderen Einheiten zuweisen, die Sie für Ihre strategischen Pläne als wichtiger einschätzen.

Der linke Bildschirmteil zeigt die Eigenschaften der ausgewählten Verstärkung an. Der obere Abschnitt enthält das Verstärkungssymbol sowie den Namen und die aktuelle Stufe. Weiter finden Sie hier ein Bild des Kommandanten und persönliche Informationen über ihn. Wenn die Verstärkung keinen Kommandanten hat, sehen Sie statt des Bildes einen Button; klicken Sie zur Ernennung eines Kommandanten darauf. Sie werden gebeten, einen Namen auszuwählen; bitte beachten Sie, dass das Eingabefeld einen historisch akkuraten Namen empfiehlt. Sie können den vorgeschlagenen Namen auch ändern.

Die aktuellen Eigenschaften der Kommandanten umfassen die von ihrer Verstärkung gesammelte Erfahrung (gemäß der aktuellen Stufe), den Rang, die von ihrer Verstärkung erlittenen Verluste und die vernichteten feindlichen Einheiten. Der untere Bildschirmteil zeigt die Liste taktischer Fähigkeiten, welche die Verstärkung sich aneignen kann.

Die der Verstärkung schon eigenen Fähigkeiten werden durch farbige Symbole repräsentiert; die noch inaktiven von grauen Symbolen. Die Namen der Fähigkeiten werden rechts von den Symbolen angezeigt.

Der Button "Zurück" unten im Bildschirm bringt Sie zum Kapitelbildschirm zurück. Der Button "Beförderungen" wird nur aktiv, wenn Sie einigen Verstärkungseinheiten einen Kommandanten zugewiesen haben. Klicken Sie darauf, um alle Ernennungen rückgängig zu machen und neue zu kreieren. Zur Widerrufung einer einzelnen Ernennung klicken Sie erneut auf das Bild des Kommandanten.

Statistikbildschirm des Spielers

Das Spielerinformationen-Fenster zeigt Ihre Ergebnisse seit dem Start der Kampagne an. Klicken Sie zum Aufruf dieses Bildschirm im Kapitelbildschirm auf die Medaille.

Das linke Fenster zeigt Ihren Spielernamen an. Das Bild zeigt Ihren momentanen Rang (mit den Abzeichen des Landes, für das Sie spielen). Die Statistiken erscheinen rechts vom Bild und zeigen das Folgende an: Ihre Beförderungen in der Kampagne; aktuelle Erfahrung und die Erfahrung, die Sie für die nächste Beförderung brauchen; aktueller Rang; Anzahl der vernichteten Feinde; Verluste Ihrer Truppen; verstrichene Spielzeit; und der bevorzugte Verstärkungstyp.

Das Fenster rechts zeigt eine Liste Ihrer Auszeichnungen an. Mit der Markierung können Sie eine davon auswählen, was ein größeres Bild und eine detaillierte Beschreibung im Fenster unten links aufruft.

Auszeichnungen werden für siegreiche Schlachten und für besondere Verdienste verliehen. Belohnungen für Schlachten sind historisch akkurat. Normalerweise belohnt Sie das Oberkommando für den Sieg in der Hauptschlacht des Kapitels (aber nicht ausschließlich dafür). Auszeichnungen für besondere Verdienste werden nach dem Ermessen des Oberkommandos ausgegeben.

MISSIONSBILDSCHIRME

Dieser Abschnitt beschreibt die mit dem Gefechtsbildschirm zusammenhängenden Interface-Elemente. Für den Anfang reicht es aus, sich über die Mauszeiger im Spiel zu informieren und dann zum nächsten Abschnitt weiterzugehen, der den Gefechtsbildschirm beschreibt.

Menü <ESC>

Im Gefechtsbildschirm können Sie zum Aufruf des Spielmenüs jederzeit die Taste <⎋> drücken. Hier haben Sie Zugriff auf verschiedene Optionen:

Speichern: Speichert das aktuelle Spiel. Sie können für ein gespeichertes Spiel den vorgeschlagenen Namen einsetzen oder einen Namen Ihrer Wahl eingeben (Sie können das Spiel auch ohne Aufruf des <⎋>-Menüs mit der Taste <F5> schnell speichern).

Laden: Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel (Sie können das letzte Quicksave auch ohne Aufruf des <⎋>-Menüs mit der Taste <F8> schnell laden).

Spiel beenden: Ruft das Menü zum Beenden der Mission auf (mehr hierzu weiter unten).

Hilfe: Ruft den Hilfebildschirm mit Informationen zur Spielsteuerung auf (oder drücken Sie einfach <F1>).

Optionen: Ruft den Bildschirm mit den Spieloptionen auf (wie oben beschrieben unter Hauptmenü, Abschnitt Optionen). Beachten Sie bitte, dass einige der Optionen hier nur zu Informationszwecken dienen.

Fortfahren: Schließt das <⎋>-Menü und bringt Sie zum Spiel zurück.

Nachdem Sie ein zuvor gespeichertes Spiel geladen haben, pausiert das Spiel automatisch. Dies gibt Ihnen die Gelegenheit, sich die aktuelle Gefechtssituation in Ruhe anzusehen, entsprechende Befehle auszugeben, und dann zum Echtzeitmodus zurückzukehren. Den Pausenmodus können Sie mit der <Leertaste> an- und ausschalten.

Menü "Spiel beenden"

Dieses Menü erscheint auf dem Bildschirm, wenn Sie auf den Befehl "Spiel beenden" im <⎋>-Menü geklickt haben. Es enthält die folgenden Befehle:

Mission beenden: Beendet die aktuelle Mission und ruft den Statistikbildschirm auf (der Befehl steht nur nach erfolgreich ausgeführter Mission zur Verfügung).

Mission neu starten: Startet die Mission mit denselben Anfangsbedingungen von neuem.

Zur Kapitelkarte: Stoppt die aktuelle Kampagne und kehrt zum Zur Kapitelkarte zurück. Beachten Sie bitte, dass der aktuelle Spielstand nicht automatisch gespeichert wird.

Zurück zu Windows: Bricht das Spiel ab und kehrt zu Windows zurück.

Zurück (⎋): Ruft das <⎋ Menü> auf.

Bildschirme "Spiel laden" und "Spiel speichern"

Diese beiden Bildschirme ermöglichen Ihnen, den aktuellen Spielstand zu speichern oder eines der zuvor gespeicherten Spiele zu laden. Diese Bildschirme können Sie während der Mission vom Hauptmenü, dem Kapitelbildschirm und über das <⎋>-Menü aufrufen (d.h. von jedem Menü aus, mit den entsprechenden Buttons). Diese Bildschirme ähneln sich sehr; hier ist der Bildschirm "Spiel speichern" als Beispiel gezeigt.

Der linke Bildschirmteil zeigt die Liste der gespeicherten Spiele an. Im Bildschirm "Spiel speichern" ist das aktuelle Spiel normalerweise nicht ausgewählt; im Bildschirm "Spiel laden" ist es aber markiert. Die Liste enthält zwei Spalten: Der Spielname und das Speicherdatum. Die Liste ist nach Datum in absteigender Reihenfolge sortiert. Rollen Sie mit der senkrechten Leiste rechts durch längere Listen. Unter der Liste finden Sie ein Feld zur Eingabe einer Bezeichnung für das Spiel (nur im Bildschirm "Spiel speichern"). Der rechte Teil des Bildschirms zeigt ein Miniaturbild des aktuellen Spielbildschirms (wenn Sie Spiele speichern) oder des markierten gespeicherten Spiels an (wenn Sie zuvor gespeicherte Spiele laden). Unter dem Bild erscheinen der Name der gespeicherten Mission sowie eine kurze Beschreibung.

Unten im Bildschirm befinden sich drei Kontroll-Buttons: Zurück zum vorherigen Bildschirm, Markierten Eintrag löschen und Aktuelles Spiel speichern (markiertes Spiel laden).

Spiel laden

Wählen Sie das gewünschte Spiel aus der Liste und klicken Sie auf den Lade-Button.

Spiel speichern

Geben Sie den Namen des Spiels im Feld unter der Liste ein. Normalerweise wird ein voreingestellter Name vorgeschlagen, diesen können Sie aber ändern.

Für die Dateinamen können Sie alle Buchstaben, Zahlen und Zeichen nehmen, außer <~> (Tilde) und <'> (Apostroph links) - diese Zeichen sind für das Spiel reserviert.

Der im Eingabefeld automatisch vorgeschlagene Name wird gelöscht, sobald Sie eine Zeichentaste oder die <Rücktaste> drücken; wenn Sie ihn also ändern möchten, drücken Sie zuerst die <←> oder <→> Pfeiltaste. Geben Sie den Spielnamen ein und drücken auf die dann <↵>, oder klicken Sie auf den Speicher-Button. Wenn Sie den voreingestellten Spielnamen wählen, wird der alte Eintrag mit dem neuen überschrieben.

Quicksave und Autosave

Mit der Quicksave-Funktion können Sie Ihr aktuelles Spiel schnell vom Gefechtsbildschirm aus speichern, ohne das Fenster "Spiel speichern" aufrufen zu müssen. Drücken Sie zum schnellen Speichern Ihres Spiels auf <F5>. Ein auf diese Weise gespeicherter Spielstand trägt stets den Namen "Quick 01"; wenn Sie erneut per Quicksave speichern, wird der nächste Spielstand automatisch "Quick 02" benannt, usw.. Zum Laden des zuletzt per Quicksave gespeicherten Spielstandes drücken Sie <F8>. Zum Laden eines anderen Spielstandes rufen Sie das Fenster "Spiel laden" auf und wählen den entsprechenden Eintrag aus der Liste.

Das Spiel wird bei jeder erforderlichen Beendung einer Mission automatisch gespeichert. Der automatisch gespeicherte Spielstand wird nach der beendeten Mission benannt.

Missionsstatistik-Bildschirm

Der Missionsstatistik-Bildschirm erscheint automatisch nach Beendung jeder Mission und zeigt Ihre Ergebnisse an.
Im oberen Abschnitt des Bildschirms finden Sie Ihre Beförderungsanzeige, die aktuelle Erfahrung sowie die für die nächste Beförderung erforderliche Erfahrung (siehe Spielerstatistik-Bildschirm). Zur Rechten erscheint die verstrichene Spielzeit der aktuellen Mission und der Kampagne.
Das Fenster in der Mitte des Bildschirms zeigt (in separaten Zeilen) die Statistiken für die Handlungen der beiden gegnerischen Seiten an: Ihre Truppen, die Ihrer Verbündeten und die der Gegner. Für jede Seite werden die Verluste sowie die Anzahl der vernichteten feindlichen Einheiten und die der angeforderten Verstärkungen angezeigt.
Nach erfolgreichem Abschluss der Mission zeigt der untere Teil des Bildschirms Informationen zu den neuen Verstärkungstruppen an, die Ihnen nun als Belohnung zur Verfügung stehen. Der Button in der unteren rechten Ecke schließt den Statistikbildschirm und bringt Sie zum Kapitelbildschirm. Befehle bezüglich Ihrer Beförderung und Auszeichnungen erscheinen im selben Bildschirm in separaten Informationsfenstern.

Schlägt die Mission fehl, erhalten Sie keine neue Verstärkung. Der untere Teil des Bildschirms zeigt dann zusätzliche Buttons mit den folgenden Funktionen:

- Rückkehr zum Kapitelbildschirm kurz vor Beginn dieser Mission. Hiermit können Sie zum Beispiel eine andere Mission ausprobieren und dann die aktuelle Mission erneut spielen.
- Ruft den Bildschirm **"Spiel laden"** auf. Dies ist praktisch, wenn Sie Ihren Fortschritt während der Mission gespeichert und einige der Missionsziele erreicht haben.
- **Mission neu starten.** Das Gefecht entwickelt sich per Zufallsgenerator, und es besteht die Chance, dass Sie dieses Mal Glück haben werden.

Mauszeiger im Spiel

Zur Vereinfachung der Führung Ihrer Truppen gibt es auf dem Gefechtsbildschirm kontextbezogene Mauszeiger. Normalerweise ändert der Mauszeiger seine Gestalt, wenn Sie ihn über verschiedene Objekte platzieren. Dies zeigt an, welche Aktionen Sie mit dem rechten Maustaste ausführen können. Die Ausführung dieser Aktionen hängen auch von der gerade ausgewählten Einheit oder Gruppe von Einheiten ab (alle Einheiten in der Gruppe müssen in der Lage sein, den Befehl auszuführen; sonst ändert der Mauszeiger seine Form nicht).

Die folgende Tabelle darunter listet, in verschiedene Gruppen aufgeteilt, Mauszeiger für verschiedene Spielsituationen auf:

Informationen

Wenn der allgemeine Mauszeiger sichtbar ist und keine Einheit markiert ist, so gibt es auch keinen Befehl für diese Situation. Dieser Zeiger erlaubt auch die Nutzung von Menüs und verschiedenen Interface-Elementen. Nach der Auswahl einer Einheit auf dem Gefechtsbildschirm, ist der Standart-Befehl bewegen.

Fahrzeugbewegung

Der Mauszeiger "Bewegen" zeigt an, dass eine oder mehrere Einheiten aus gewählt sind und Sie den Bewegen-Befehl an sie ausgegeben haben.

Der Zeiger "Folgen" erscheint, wenn Sie einer Einheit den Befehl erteilen; einer ausgewählten mobilen Einheit zu folgen (wenn Sie z. B. einen Infanterie-Trupp einem Panzer folgen lassen).

Der Zeiger "Angreifen" erscheint, wenn Sie der ausgewählten Einheit oder Gruppe von Einheiten den Menübefehl gegeben haben. Auf dem Weg zum Zielpunkt greifen die Einheiten alle Feinde in Sicht an und können im Bedarfsfall auch vorübergehend von der direkten Route abweichen.

Der Zeiger "Einnehmen" erscheint, wenn Sie Infanterieeinheiten auswählen und den Zeiger dann über eine besetzbare Anlage bzw. eine Stellung (z. B. ein Haus oder einen Graben) oder über ein Fahrzeug halten, das Infanterietruppen transportieren kann.

Der Zeiger "Verlassen" erscheint, wenn Sie eine Anlage oder Fahrzeug auswählen, in dem sich Infanterieeinheiten befinden. Hiermit können Sie anzeigen, wohin die Infanterie nach dem Verlassen der Anlage oder des Fahrzeuges marschieren soll.

Der Zeiger "Geschütz anhängen" erscheint, wenn Sie der Zugmaschine den Befehl "Anhängen" ausgewählt haben. Sie müssen angeben, welches Geschütz angehängt werden soll.

Der Zeiger " Geschütz anhängen " erscheint, wenn Sie der Zugmaschine den Befehl "Anhängen" gegeben haben. Hiermit können Sie festlegen, wo das Geschütz positioniert werden soll. Hiernach müssen Sie normalerweise das Geschütz Richtung Feind drehen.

Der Zeiger "Geschütz einnehmen" erscheint, wenn Sie die Maus über ein Geschütz platzieren, deren Besatzung gefallen ist. Solch ein Geschütz kann von regulärer Infanterie eingenommen werden.

Angriff, Nachschub, Aufklärung

Der wie ein Fadenkreuz aussehende Mauszeiger "Angriff" erscheint, wenn Sie die Maus über feindliche Einheiten oder Anlagen halten, in dem sich feindliche Infanterie verschanzt hat; rechtsklicken Sie zum Angriff.

Der Zeiger "Sektor-Feuer" erscheint, wenn Sie den entsprechenden Befehl im Geschützmenü ausgewählt haben; hiermit können Sie den Zielpunkt angeben. Wenn später ein sichtbares Ziel in der Nähe dieses Punktes erscheint, ist die Chance auf einen Treffer nach einer geringeren Anzahl von Fehlschüssen größer.

Der Zeiger "Angriffsbereich" erscheint, wenn Sie den entsprechenden Befehl im Geschützmenü auswählen; hiermit können Sie einen Bereich zum Beschuss mit Sperrfeuer festlegen, (dieser Bereich kann außerhalb des Sichtfeldes der Truppen liegen).

Der Zeiger "Sektor rotieren" erscheint, wenn Sie der ausgewählten Einheit oder Gruppe den Befehl zum "Sektorfeuer rotieren" geben. Ein Rechtsklick dreht die Kampfeinheit, so dass der festgelegte Punkt sich im Zentrum des Sektors befindet. Einheiten mit kreisförmigem Sektorfeuer drehen sich in Richtung des festgelegten Punkts, wenn sie diesen Befehl empfangen.

Der Zeiger "Beobachten" erscheint, wenn Sie den Befehl "Beobachten" über das Infanteriemenü ausgeben (Truppführer mit Fernglas oder Scharfschütze mit Zielfernrohr); hiermit können Sie den Truppen eine Richtung zuweisen, die sie im Auge behalten sollen. Mit Fernglas bzw. Zielfernrohr können Sie weiter sehen, allerdings in einem schmaleren Sektor.

Stellungen, Pioniere

Der Zeiger "Verschanzen" (Eingraben) erscheint, wenn Sie den entsprechen den Befehl im Reparaturfahrzeug-Menü auswählen; hiermit können Sie angeben, wo Gräben angelegt werden sollen. Linksklicken Sie zuerst auf den Startpunkt und dann auf den Endpunkt des Grabens (siehe Abschnitt "Befehlsfeld").

Der Zeiger "Minen legen" erscheint, wenn Sie einen der Befehle zum Minenlegen im Reparaturfahrzeug-Menü ausgeben; hiermit können Sie die Lage der Minen bestimmen.

Der Zeiger " Minen räumen" Mauszeiger erscheint, wenn Sie den entsprechenden Befehl im Reparaturfahrzeug-Menü wählen; hiermit können Sie angeben, wo die Pioniere zur Tat schreiten sollen.

Nachschub

Der "Munitionsnachschub" erscheint, wenn Sie den Nachschub-LKW-Befehl erteilen oder einfach den Mauszeiger über ein Kampfgerät setzen. Hiermit können Sie festlegen, wohin der LKW fahren sollen, um mit dem Munitionsnachschub für alle Kampfeinheiten und Infanterie im Sichtfeld zu beginnen.

Der Zeiger "Reparieren" erscheint, wenn Sie den Reparaturfahrzeug-Befehl geben; dies legt fest, wo das Fahrzeug beschädigte Einheiten reparieren soll, oder zeigt auf eine beschädigte Anlagen, die repariert werden kann.

GEFECHTS-BILDSCHIRM

Der Gefechtsbildschirm erscheint, wenn Sie eine Mission im Kapitelbildschirm auswählen. Vor dem Beginn der Mission erscheint ein Fenster mit der Missionsbezeichnung, Hintergrundinformationen und den Missionszielen, die Sie erreichen müssen.

Der Gefechtsbildschirm zeigt den Bereich an, wo die aktuelle Mission abläuft. Das Gelände wird von oben gezeigt. Im unteren Teil des Gefechtsbildschirms sehen Sie die Minimap, das Informationsfenster mit dem Kontrollfeld und dem Verstärkungsfeld. Alle Felder außer der Minimap können angezeigt und verborgen werden, um mehr Platz auf dem Gefechtsbildschirm zu schaffen.

Gelände und Sichtfeld

Sie können sich auf jedem Teil des Geländes einen guten visuellen Eindruck von Feldern, Bäumen, Flüssen, Straßen, Brücken, Anlagen und feindlichen Stellungen verschaffen. Sie können alle Kampfeinheiten unter Ihrem Befehl sowie alle Objekte innerhalb ihres Sichtfelds sehen. Sie können auch verbündete Truppen sehen. Feindliche Bodentruppen, Geschützstellungen, Unterstände und verlorene Kampfgeräte können Sie nur sehen, solange sie sich im Sichtfeld Ihrer Truppen befinden, oder wenn Ihre Flugzeuge sie sehen (Aufklärer, Bomber, Schlachtflugzeuge oder Fallschirmjäger-Transporter). Das Gleiche gilt für die Sichtung feindlich besetzter Anlagen. Ihre Jäger können nur Luftziele sehen, aber keine feindlichen Bodentruppen. Ihre Truppen können immer alle feindlichen Flugzeuge auf der gesamten Karte sehen.

Das Sichtfeld Ihrer Truppen erscheint in einem helleren Farbton; Bereiche darüber hinaus sind von "Nebel" verdeckt. Beachten Sie bitte, dass die Nichtentdeckung von Feinden innerhalb des Sichtfeldes nicht garantiert, dass dort keine sind - der Feind könnte unter Einsatz seiner Tarnfähigkeit einen Hinterhalt vorbereiten.

Nachts ist das Sichtfeld Ihrer Truppen, ihre Zielgenauigkeit und Trefferwahrscheinlichkeit beschränkt.

Kamerasteuerung

Wenn Sie in den Spielbereich kommen, nimmt die Kamera eine Standardposition ein. Einige der Kamerasteuerungsoptionen können im Options-Bildschirm geändert werden. Zum Bewegen der Kamera bringen Sie den Mauszeiger an den Rand oder in eine Ecke des Bildschirms und bewegen die Maus. Alternativ können Sie auch die Pfeiltasten benutzen (links, rechts, oben und unten). Zum diagonalen Bewegen der Kamera drücken Sie beide Tasten für die gewünschte Richtung gleichzeitig; die Pfeiltasten <→> + <↑> bewegen z. B. die Kamera in die obere rechte Bildschirmecke. Die Kamera kann auch per Minimap bewegt werden (mehr hierzu weiter unten).

Zum Zoomen (Ansicht vergrößern/verkleinern) nehmen Sie das Mausrad oder die Tasten <→>/<←>. Im Allgemeinen befindet sich die Kamera in einem Standardabstand zum Boden, aber Sie können sie auch niedriger bzw. höher einstellen, was Ihnen eine bessere Sicht auf individuelle Kampfgeräte oder Infanterie-Trupps bietet. Dieser Modus ist praktisch zur Steuerung individueller Soldaten, z. B. Truppführer oder Scharfschützen. Mit der Ansichtsverkleinerung können Sie den Bereich aus der Vogelperspektive betrachten. In diesem Modus ist die Steuerung individueller Kampfeinheiten schwierig, aber Sie bekommen einen größeren Überblick auf die Gesamtsituation auf dem Schlachtfeld oder in einem größeren Bereich. Nur so können Sie Flugzeugmanöver betrachten und Befehle an Ihre Luftstreitkräfte ausgeben.
Durch Schwenken und Kippen der Kamera können Sie den für Sie angenehmsten Blickwinkel auf Ihre oder feindliche Truppen einstellen. Benutzen Sie hierzu die Pfeiltasten (links, rechts, oben und unten), während Sie gleichzeitig die <Strg>-Taste gedrückt halten. Oder drücken und halten Sie den mittleren Mauszeiger (Mausrad) und bewegen die

Maus. Die mit der Maus ausgeführte Richtung der Kamerabewegung kann im Optionsbildschirm geändert werden.

Kampfeinheiten

Kampfeinheiten sind das Grundlagenkonzept des Spiels. Kampfeinheiten umfassen Kampfgeräte, Artilleriegeschütze, Nachschubfahrzeuge oder kleine Gruppen von Soldaten, die als individuelle Einheiten gesteuert werden. Das Spiel enthält die folgenden Kampfeinheiten: Kampfgeräte (Panzer, Sturmgeschütze, Raketenwerfer, Schützenpanzer etc.); Artilleriegeschütze (z. B. Kanonen, Mörser, Maschinengewehrstellungen); alle Automobile, Flugzeuge und Schiffe.

Infanterie-Kampfeinheiten umfassen alle Arten von Infanterie-Trupps und Elitetruppen. Ein Trupp besteht aus mehreren Soldaten und einem Offizier; die Elitetruppen verschiedener Länder sind unterschiedlich groß. Infanterie-Trupps gelten als individuelle Einheiten, deren Waffenpflichtige und Offiziere dieselben Befehle ausführen.

Artillerie- und Kampfgerätebesatzungen sind Teil ihrer Maschinen und können keine eigenmächtigen Alleinhandlungen durchführen. Der Verlust einer Besatzung bedeutet, dass das Gerät nicht weiter verwendet werden kann und als verloren gilt (keiner Seite zugehörig). Diese Ausrüstung kann von regulären Infanterie-Einheiten jedes Landes eingenommen werden; besonders interessant ist, dass Sie vom Feind verlorene Artilleriegeschütze kapern und im Kampf einsetzen können (im Bedarfsfall müssen Sie sie zuerst reparieren und Munition herbeibringen).

Schadensanzeige

Eine eingerahmte Farbleiste erscheint über den Kampfeinheiten und zeigt ihren aktuellen Zustand in Form von Trefferpunkten (TP). Bei Kampfgeräten ist dies die vom Gerät ertragbare Schadensmenge; für Infanterie-Trupps die Gesamtanzahl der Männer. Die Länge der Anzeigenleiste (im Vergleich zum Rahmen) zeigt an, wie viele TP (Soldaten) verbleiben. Wenn die Anzeige verschwindet, wurde die Einheit vernichtet. Die einzige Ausnahme ist der Scharfschütze: Seine Schadensanzeige zeigt seinen aktuellen TP-Wert an (wie bei individuellen Einheiten).

Wenn ein Infanterie-Trupp oder eine Artilleriebesatzung sich im Inneren eines Fahrzeugs oder einer Anlage befindet, erscheinen darüber zwei Anzeigen: die obere zeigt den aktuellen Zustand des Trupps/der Besatzung an; die untere den der Maschine/ Anlage. Wenn sich mehrere Trupps in der Anlage befinden, erscheint darüber die entsprechende Anzahl an Schadensanzeigen.

Die Farbe der Anzeige gibt an, zu welcher Seite die Einheit gehört; sie ändert sich nicht, wenn die Einheit Schaden nimmt. Die Leisten Ihrer Truppenanzeigen erscheinen in Grün, die der Gegner in Rot, Verbündete erscheinen blau, verlorene Kampfausrüstung grau.

Reparaturen

Wenn ein Kampfgerät nicht völlig vernichtet wurde, kann es repariert werden. Fahrzeuge werden von Pionieren repariert, aber Flugzeuge und Schiffe können während einer Mission nicht repariert werden. Auch Verluste an Soldaten können während der Missionen nicht ersetzt werden.

Anlagen

Anlagen sind künstlich erstellte Objekte im Gelände. Anlagen umfassen Gebäude (z. B. Häuser in Städten und Dörfern, Fabriken, Bahnhöfe, Kirchen); Brücken; Stellungen (z. B. Unterstände, befestigte Geschützstellungen, Wachtürme, Felddepots, Küstenverteidigungsanlagen). Jede Anlage hat ein TP-Limit und kann beschädigt oder vernichtet werden. Beschädigte, aber nicht völlig vernichtete Anlagen können von Pionieren repariert werden.

Auf dem Schlachtfeld können sich Verteidigungsanlagen befinden: Gräben und Verschanzungen, welche während der Missionen von Pionieren und Infanterie-Trupps gebaut werden können. Diese Verteidigungsanlagen gelten nicht als Anlagen und unterliegen keiner TP-Beschränkung.

Anlagen einsetzen

Gebäude und Stellungen haben Schutzeigenschaften ähnlich der Panzerung von Fahrzeugen. Die Infanterie kann in Gebäuden Deckung nehmen und sie als Geschützstellungen einrichten. Von Infanterie nicht eingenommene Gebäude gelten als neutral, ebenso solche Gebäude, die eventuell vom Feind besetzt sind - bis Sie es herausfinden. Anlagen ohne Inneneinrichtung (Brücken, Mauern etc.) sind immer neutral.

Über besetzten Anlagen erscheint eine farbige Anzeige; die Farbe zeigt an, wer sie gerade besetzt hält.

Depots und Nachschub

Während der Missionen erhalten Sie Ihren Nachschub von Depots. Jedes Depot ist anfänglich unter Kontrolle der einen oder anderen Seite, aber man kann sie einnehmen.

Beachten Sie bitte, dass Depots nur Abholpunkte für Nachschub sind. Der Verlust bzw. die Einnahme eines Depots beeinflusst nicht die eigentliche Menge des verfügbaren Nachschubs, solange Sie mindestens ein Depot übrig haben. Verstärkung in Form von Bodentruppen, die Sie während der Missionen anfordern, kommen an Orten in der Nähe von Depots an (Absetzpunkte). Wenn Sie mehrere Depots haben, erscheint die Verstärkung an dem Absetzpunkt, der dem Zielpunkt am nächsten liegt.

Nachschub umfasst Munition, Ersatzteile, Minen und Baumaterial für Gebäudebefestigungen. Sie können sich eine unbegrenzte Menge an Nachschub aus Depots holen. Nur Bodentruppen unter Ihrem Befehl können Nachschub einsetzen. Flugzeuge, Schiffe und verbündete Bodentruppen können Sie nicht mit Nachschub versorgen.

Am Anfang jeder Mission haben Ihre Truppen nicht automatisch Zugriff auf Depots; manchmal müssen Sie feindliche Depots erobern, um an Nachschub zu kommen. Wenn Ihnen von Beginn der Mission an ein Depot zu Verfügung steht, gilt dieses Depot als Startpunkt, und die Nachschub-LKWs parken normalerweise daneben.

Die Einheiten werden per Nachschub-LKW mit Munition versorgt; Ersatzteile und Nachschub für Pioniere werden von Reparaturfahrzeugen angeliefert. Am Anfang der Mission sind alle Nachschubfahrzeuge voll beladen; wenn ein Fahrzeug seine gesamte Fracht abgeliefert hat, holt es automatisch beim nächsten Depot mehr Nachschub.

Schlüsselobjekte und Geländemarkierungen

Befehle und Missionen vom Oberkommando, sowie die Stellung Ihrer Truppen (und der des Gegners) enthalten normalerweise Referenzen zu bestimmten Stellen im Gelände. üblicherweise werden Schlüsselobjekte und Geländemarkierungen zur Referenz eingesetzt. Ein Schlüsselobjekt ist ein Objekt, das Sie einnehmen oder halten (vor feindlichen Angriffen verteidigen) müssen. Der normale Nachschub für die Truppen wird unterbrochen, und die Verstärkung wird nutzlos, wenn sie keine Absetzpunkte mehr haben. Eine weitere Art von Schlüsselobjekt ist das für militärische oder Verwaltungszwecke verwendete Gebäude (z. B. Hauptquartier). Gelegentlich besteht das Ziel der Hauptmission darin, solch ein Objekt einzunehmen.

Üblicherweise befindet sich auf dem Gelände neben einem Schlüsselobjekt eine Fahnenstange; auf der Minimap sind diese durch Flaggen markiert. Das Besetzungsfeld - d.h., der Bereich, den Ihre Kampfeinheiten erreichen müssen, um das Objekt in ihre Gewalt zu bringen, ist durch eine dunklen Kreis gekennzeichnet (dieser erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über das Objekt führen). Zur Einnahme des Objekts müssen Sie eine Kampfeinheit in den Kreis bringen und sie dort einige Sekunden lang halten. Hiernach wird die Fahne am Mast und auf der Minimap zu Ihrer umgeändert.

Geländemarkierungen - Referenzen zu den Zielen der aktuellen Mission - sind durch große, grüne, rotierende Markierungspfeile gekennzeichnet; auf der Minimap erscheinen ihre Positionen als lila Pfeile. Beachten Sie bitte, dass dies nur Geländemarkierungen sind; der tatsächliche Operationsbereich kann sehr groß und die Front sehr ausgedehnt sein. Sie brauchen nicht alle Ihre Truppen zu einer Geländemarkierung zu bringen.

Minimap

Das Spielfeld im unteren Bildschirmteil besteht aus drei Hauptkomponenten: der Minimap links, zwei Informationsfenstern in der Mitte und dem Befehlsfeld zur Rechten. Das Verstärkungsfeld kann über dem Befehlsfeld angezeigt werden. Bitte schauen Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs für mehr Informationen zum Befehlsfeld nach.

Die Minimap zeigt eine Miniaturversion des Geländes; Sie können hier Seen, Wälder, Felder, Flüsse und Straßen sehen. Die heller gefärbten Bereiche zeigen die Zonen im Sichtfeld Ihrer Truppen an. Farbige Pfeile zeigen die Geländemarkierungen für die

Missionsziele an; Flaggen stehen für Schlüsselobjekte. Ihre Einheiten werden als grüne Punkte angezeigt, sichtbare feindliche Einheiten als rote Punkte und verbündete Einheiten als blaue Punkte. Der momentan auf dem Gefechtsbildschirm sichtbare Bereich ist auf der Minimap mit einem farbigen Rechteck markiert. Mit der Minikmap können Sie über das Gelände streifen: linksklicken Sie auf einen beliebigen Punkt auf der Minimap, und die Kamera bewegt sich dorthin und zeigt den Bereich um diesen Punkt an. Um sich das Gelände genauer anzusehen, bewegen Sie den linken Mauszeiger auf der Minimap umher, während Sie ihn gedrückt halten. Die Minikarte dreht sich zusammen mit der Kamera.

Anzeige von Ereignissen auf der Minimap

Wichtige Ereignisse während der Missionen werden auf der Minimap auf besondere Weise angezeigt.

Konzentrische Kreise zeigen das aktuelle Missionsziel an:

- **Lila:** Lage des aktuellen Missionsziels;
- **Grün:** aktuelles erreichtes Missionsziel;
- **Dunkelrot:** verfehlte Missionsziele.

Rotierende Dreiecke zeigen Schlüsselobjekte an:

- **Hellgrün:** momentan unter Ihrer Kontrolle befindliches Schlüsselobjekt des Gegners;
- **Hellrot:** von Ihnen verlorenes Schlüsselobjekt.

Auseinandergehende Kreise zeigen die ungefähre Position feindlicher Artillerie an (bei Beginn des Artilleriebeschusses erhalten Sie Berichte Ihrer Akustikaufklärungseinheiten):

- **Orange:** feindliche Fernartillerie;
- **Hellrot:** feindliche Flugabwehrartillerie.

Hellgrüne, rotierende Quadrate zeigen Ihre näher rückende Verstärkung an.

Kontroll-Buttons

Um die Minimap herum finden Sie drei Kontroll-Buttons. Der Button für das <> Menü befindet sich links; er pausiert das Spiel und ruft das Spielmenü auf (siehe Abschnitt "Missionsbildschirme" für mehr Informationen). Der Button links mit einem Bogen Papier zeigt das Missionsziel-Fenster. Mit dem kleinen Button unter einem Ausrufezeichen können Sie in einer Mehrspieler-Partie Markierungen festlegen (nicht verfügbar im Kampagnenmodus). Mit diesen Markierungen können Sie die Aufmerksamkeit Ihrer Verbündeten auf bestimmte Punkte auf der Karte lenken: Grenze, Angriffsziele, Position feindlicher Truppen etc.

INFORMATIONSFENSTER

Der mittlere Bereich des unteren Bildschirmteils enthält zwei Vielzweck-Informationsfenster mit einem Bild der momentan ausgewählten Objekte und den Eigenschaften ihrer Waffen. Diese Fenster können angezeigt und verborgen werden (zusammen mit dem Befehlsfeld), indem Sie auf den rechteckigen Button über dem großen Fenster klicken. Die Fenster können in einem von zwei Modi verwendet werden: Anzeige von Informationen zu individuellen Einheiten oder zu Gruppen.

Informationen zu Einheiten

Dies ist der voreingestellte Modus für diese Fenster: wenn eine Einheit ausgewählt ist oder der Mauszeiger auf ein Objekt im Gelände zeigt (Anlage oder feindliche Einheit).

Das linke Fenster zeigt ein Bild des ausgewählten Objekts. Die Zahlen im Bild beschreiben die Panzerung des Objekts (je nach Einheitstyp). Normalerweise stehen hier Angaben zur Panzerungsdicke vorne, hinten, oben und an den Seiten. Die farbige Anzeige im unteren Teil des Fensters zeigt für die Kampfeinheit den aktuellen TP-Wert und für Infanterie-Trupps die verbleibende Anzahl von Soldaten. Beachten Sie bitte, dass die "Gesundheit" individueller Soldaten hier nicht angegeben wird (außer für Scharfschützen).

Farbe	Bedeutung
Grün	Ihre Einheiten
Rot	Gegner
Blau	Verbündete
Grau	Verlorene Fahrzeuge

Bei Flugzeugen erscheint eine Treibstoffanzeige über ihrer Schadensanzeige. Flugzeuge verbrauchen dauernd Treibstoff, und wenn er zur Neige geht, müssen sie zur Basis zurückkehren. Bomber und Transporter haben ausreichend Treibstoff zur Durchführung ihrer Mission. Jäger und Erdkampfflugzeuge dagegen verbringen normalerweise viel mehr Zeit über dem Zielbereich, und auf dieser Anzeige können Sie erkennen, wie viel Flugzeit sie noch übrig haben, und bei Bedarf neue Verstärkung anfordern.

Das große Fenster rechts zeigt den Namen des ausgewählten Objekts. Wenn es sich dabei um eine Kampfeinheit handelt, können Sie hier Informationen zu ihren Waffen und andere Werte einsehen: Schadenspotenzial, panzerbrechende Fähigkeiten, momentane

und maximale Munitionsreserven. Bei Nachschub-LKWs und Reparaturfahrzeugen erscheinen der momentan geladene sowie der Maximalnachschub.

Wenn es sich bei dem ausgewählten Objekt um ein Transportfahrzeug für Infanterie-Trupps oder Artilleriebesatzung handelt, oder wenn der Mauszeiger auf eine von Infanterie besetzte Anlage zeigt, erscheinen in diesem Fenster die Symbole der Truppen. Um die Soldaten aus dem Gebäude/Fahrzeug zu bewegen, klicken Sie auf das Symbol des Trupps.

Informationen zu Gruppen

Wenn Sie mehrere Einheiten auswählen, wechselt das Informationsfenster zum Gruppeninformations-Modus. Statt Waffenwerten zeigt das große Fenster nun Symbole für alle Einheiten in der Gruppe. Die farbige Anzeige unter jedem Symbol zeigt den momentanen Schadenswert an. Ein oder mehr Symbole vom selben Typ werden umrahmt. Symbole vom selben Typ repräsentieren identische Einheiten in der Gruppe (auch Untergruppe genannt).

Das linke Fenster zeigt ein Bild und die Werte der umrahmten Kampfeinheit. Wenn eine Untergruppe identischer Einheiten ausgewählt ist, zeigt das linke Fenster die Maximalwerte innerhalb der Untergruppe. So erscheint zum Beispiel in der Treibstoffanzeige die maximale Treibstoffmenge aller ausgewählten Flugzeuge (wählen Sie mit dem Flugzeug-Button Flugzeuge aus). Dieser Wert verrät, wann die letzten Flugzeuge die Karte verlassen müssen.

Um die Werte einer anderen Einheit anzusehen, klicken Sie auf das Symbol im rechten Fenster (die Gruppe selbst bleibt auf dem Gelände ausgewählt). Beachten Sie bitte, dass jetzt im Befehlsfeld (zur Rechten) Buttons für Befehle für die ausgewählten Einheiten zur Verfügung stehen. Klicken Sie erneut auf das umrahmte Symbol, um die Gruppe zu deselektieren; darauf hinzeigt das rechte Fenster die Waffenwerte für diese Einheit (jetzt ist sie die einzig ausgewählte auf dem Gelände).
Zusätzlich zur Anzeige der Kampfeinheiten-Werte können die Informationsfenster auch die Zusammenstellung Ihrer Verstärkung anzeigen. Hierzu öffnen Sie das Verstärkungsfeld (mehr hierzu weiter unten) und linksklicken auf das ausgewählte Verstärkungssymbol. Das große Fenster zeigt nun Namen und Zusammenstellung der Verstärkung - Einheitstypen und Zahlen. Ein Klick auf das Symbol einer ausgewählten Einheit zeigt ihre Werte in den Informationsfenstern. Um die Zusammenstellung der Verstärkung erneut anzusehen, klicken Sie auf das Symbol im Verstärkungsfeld.

Tipp: um einen ungestörten Blick auf die Werte verschiedener Einheiten, Verstärkungen, Anlagen etc. zu werfen, sollten Sie das Spiel pausieren (mit der <Leertaste>).

Panzerung und Waffenwerte

Panzerung

Dieser Wert beschreibt die defensiven Eigenschaften des Objekts - die Fähigkeit, Beschädigung durch Artilleriegeschosse und Handfeuerwaffen auszuhalten. Der Panzerungswert hängt hautsächlich von Materialeigenschaften und -dicke des Objekts ab, bei den Kampfgeräten von Form und Montagewinkel der Panzerplatten. Objekte ohne defensive Eigenschaften haben keinen Panzerungswert. Wenn ein Geschoss auf Panzerung trifft, erleidet das Objekt (und die Leute hinter der Panzerung) keinen Schaden, solange der Panzerungswert höher ist als der panzerbrechende Wert des Geschosses (unter Berücksichtigung von Zufallsfaktoren).

Objekte können von unterschiedlichen Seiten aus geschützt sein, daher bestehen verschiedene Panzerungswerte für Front, Rückseite, Oberseite und Seiten eines Objekts. Normalerweise unterscheiden sich die Panzerungswerte der Kampfeinheiten auf unterschiedlichen Seiten stark. Gebäude haben meist identische Panzerungswerte für alle Seiten außer dem Dach. Die Interaktion zwischen Geschoss und Panzerung hängt von verschiedenen Zufallsfaktoren ab; das Informationsfenster zeigt durchschnittliche Panzerungswerte. Wenn der Panzerungswert gleich dem panzerbrechenden Wert des Geschosses ist,
liegt die Wahrscheinlichkeit der Zerstörung des Objekts durch das Geschoss bei 1/2.

Waffeneigenschaften

Alle Waffen haben zwei Hauptwerte: Schaden und Panzerbrechung.

Schaden ist die zugefügte Schadensmenge bei einem Treffer auf das Objekt: die Werte für Gesundheit (im Falle von Mannschaften) oder TP (im Falle von Kampfausrüstung oder Anlagen) werden von diesem Wert reduziert. Waffenwerte zeigen den durchschnittlichen Schadenswert an; in der Realität mag er darüber oder darunter liegen. Das hängt hauptsächlich von der Stelle ab, an der das Objekt getroffen wird, sowie von mehreren Zufallsfaktoren.

Panzerbrechung ist die Fähigkeit eines Geschosses (Projektil oder Artilleriegeschoss), die Panzerung eines Objekts zu durchbrechen. Wenn keine Panzerung vorliegt oder ihr Wert unter dem panzerbrechenden Wert des Geschosses liegt, nimmt das Objekt Schaden. Waffeparameter zeigen durchschnittliche panzerbrechende Werte; die tatsächlichen Ergebnisse beim Zusammentreffen von Geschoss und Objekt hängen wiederum von Zufallsfaktoren ab.

Jede Kampfeinheit führt eine bestimmte Menge an Munition mit sich: Artilleriegeschosse, Patronen etc. Die Verbrauchsrate der Munition während des Gefechts hängt von der Feuerrate der Waffe ab. Wenn die Munition zur Neige geht, erscheint ein besonderes Symbol über der Einheit. Um Munitionsmangel zu vermeiden, füllen Sie sie über die Nachschubeinheiten wieder auf.

Die Artillerie setzt Artilleriegeschosse als Munition ein. Zusätzlich zu regulären Geschossen kann sie auch besondere Projektile verwenden (erfordert die entsprechende taktische Fähigkeit). Flakgeschütze können Explosivgeschosse auf Bodenziele abfeuern. Viele Arten gepanzerter Fahrzeuge sind mit mehreren Waffentypen ausgerüstet, so haben Panzer z. B. normalerweise ein Panzergeschütz und ein oder zwei Maschinengewehre. Das Geschütz gilt als Primärwaffe und die Maschinengewehre als sekundäre Waffen.

Feuermodi, Radius und Schussfeld

Die Chance einer Waffe, ihr Ziel zu treffen, hängt auch von ihrem Feuerbereich ab. Es gibt zwei Feuermodi für Bodenziele: ballistisch und direkt. Bei Direktbeschuss fliegt das Geschoss direkt auf sein Ziel auf gleicher Höhe zu; beim ballistischen Beschuss bewegt es sich entlang einer gekrümmten Flugbahn. Der Feuermodus hängt vom Geschütztyp ab: Flugabwehrkanonen können nur im Direktmodus feuern; Mörser nur im ballistischen Modus, schwere Kanonen und Haubitzen in beiden Modi. Sperrfeuer (Bereichsangriff) erfordert immer den ballistischen Feuermodus. Jeder Waffentyp und Feuermodus hat eine Minimal- und eine Maximalreichweite. Die Minimalreichweite ist relevant für den Nahkampf: die Infanterie kann aus nächster Nähe schießen, aber um Artilleriegeschütze herum besteht ein gewisser "toter Winkel". Die Reichweite des direkten Beschusses ist normalerweise auf das Sichtfeld einer Kampfeinheit beschränkt. Bei ballistischem Beschuss kann diese Reichweite weit über das Sichtfeld der Besatzung hinausgehen, daher sind Feldaufklärer zur Zielerfassung erforderlich. Feldaufklärer sollten so platziert sein, dass die gegnerischen Truppen sie nicht sehen können, z. B. Offiziere mit Fernglas, Scharfschützen, getarnte Infanterie oder Aufklärungsflugzeuge.
Für größere Genauigkeit beim Fernbeschuss sollten Sie Ihr Geschütz auf einen bestimmten Punkt auf der Karte einstellen, indem Sie ein paar Probeschüsse darauf abgeben (erfordert die entsprechende taktische Fähigkeit). Danach können Sie Ziele in nächster Nähe dieser Position mit einer Minimalanzahl der Schüsse treffen. Allerdings erlaubt diese Art der Zielerfassung dem Gegner, die ungefähre Lage Ihres Geschützes zu erkennen (durch akustische Aufklärung).

Flugabwehrgeschütze, die Bodenziele treffen können, haben drei Reichweiten: minimale und maximale Reichweite für Bodenziele und maximale Reichweite für Luftziele. Sie haben auch noch einen anderen speziellen Wert - die Maximalhöhe, bis zu der sie feindliche Flugzeuge treffen können.
Das Schussfeld von Geschützen wird vom Schwenkbereich des Geschützlaufes festgelegt. Infanteriewaffen, auf gepanzerten Fahrzeugen installierte Waffen und Flugabwehrgeschütze haben ein Schussfeld von 360 Grad. Diese können jedes Ziel innerhalb ihrer Reichweite auswählen und sind immer kampfbereit. Feldartilleriegeschütze haben ein beschränktes Schussfeld; während das Geschütz auf ein Ziel außerhalb des aktuellen Schussfeldes gerichtet wird, kann es nicht feuern. Auch die Schussfelder eingegrabener Sturmgeschütze sind eingeschränkt.

Infanteristen im Feld können ihre Waffen auf jedes beliebige Ziel ab feuern. Wenn sich Infanterieeinheiten im Inneren von Anlagen befinden, ist ihr Schussfeld auf den Bereich beschränkt, den sie aus Fenstern oder Feuerstellungen einsehen können.

Um Reichweite und Schussfeld der ausgewählten Einheiten zu sehen, drücken Sie die Tasten <Alt> + <R> (auf Haupt- und Minimap):

Reichweite oder Schussfeld	Markiert durch
Maximal- und Minimalreichweite für Direktbeschuss	Rote Kreise
Maximal- und Minimalreichweite für ballistischen Beschuss	Grüne Kreise
Maximale Reichweite für Luftziele	Blauer Kreis
Schussfeld für Direktbeschuss	Roter Bereich
Schussfeld für ballistischen Beschuss	Grüner Bereich

Zustände von Einheiten

Über der Kampfeinheit und unter der Schadensanzeige, können besondere Symbole auf dem Bildschirm angezeigt werden, welch den aktuellen Zustand der Einheiten angeben. Einige Symbole stehen nur für gepanzerte Fahrzeuge und Autos; andere können über allen Einheiten angezeigt werden, einschließlich der Infanterie. Auch für alle Einheiten über der Grünschnabel-Stufe gibt es Symbole, die ihre aktuelle Stufe über ihnen aneignen. Wenn Sie eine Gruppe von Einheiten zusammengestellt und dann die Gruppe ausgewählt haben, erscheint ihre Zahl links von der Schadensanzeige (siehe Abschnitt "Kampfeinheiten auswählen" weiter unten für mehr Informationen).

Die folgende Tabelle listet alle möglichen Einheitszustände und die dazugehörigen Symbole auf:

Symbol	Beschreibung
	Stufe der Kampfeinheit: ein Streifen für reguläre Truppen, zwei für Veteranen, drei für Elite. Für Grünschnäbel oder Einheiten ohne Kommandanten ist keine Stufe angegeben.
	"Stellung halten". Die Kampfeinheit hält ihre momentane Position; sie verfolgt keine Feinde, die in ihr Sichtfeld kommen.

	"Aggressives Vorrücken". Dieses Symbol erscheint, wenn Sie den Befehl zum aggressiven Vorrücken ausgeben. Die Einheit rückt zu einem festgelegten Punkt vor und greift auf dem Weg dorthin alle Feinde in ihrem Sichtfeld an.
	"Präzisionsbeschuss". Dieses Symbol zeigt an, dass ein spezieller Feuermodus aktiviert wurde, der Treffer auf bestimmte Teile von Kampfgeräten erlaubt (z. B. Panzerketten). Erfordert die entsprechende taktische Fähigkeit.
	"Tarnung", "Hinterhalt". Dieses Symbol zeigt an, dass die Einheit zu einem dieser Modi umgeschaltet wurde **(der entsprechende Button in JIRA Bugs: 806,798,799,804,801,800,803 ist markiert).**
	"Warten". Die Einheit ist beschäftigt und kann im Moment nicht feuern (z. B. wenn sie gerade Geschütze auf ein neues Ziel einstellt). Zur Ausgabe eines neuen Befehls müssen Sie bis zum Abschluss des momentanen Vorgangs warten.
	"Wenig Munition". Dieses Symbol zeigt an, dass die Kampfeinheit 1/3 oder weniger ihrer voreingestellten Munitionsreserve übrig hat (oder gar keine mehr). Bei Kampfgeräten gilt dies nur für die Hauptwaffe.
	"Ketten/Radschaden". Dies bedeutet, dass Laufkette oder Räder des Fahrzeugs beschädigt sind und es nicht fahren kann. Kann von Reparaturfahrzeug repariert werden.

Befehlsfeld

Das Befehlsfeld zeigt Befehle an, die von ausgewählten Einheiten oder Gruppen ausgeführt werden können. Das Feld verfügt über 12 Buttons, deren Funktionen vom ausgewählten Objekt abhängen können. Wenn Sie den Cursor über einen Button bewegen, erscheint ein Tooltipp, der die Funktion des Buttons beschreibt.

Tastatur

Q	W	E	R
A	S	D	F
Y	X	C	V

Infanterie

Panzer

Buttons
Aktive Buttons sind hell gefärbt und repräsentieren Befehle, die von der ausgewählten Kampfeinheit (Kampfgruppe) ausgeführt werden können. Die inaktiven Buttons sind abgedunkelt; diese Befehle kann die ausgewählte Kampfeinheit (Kampfgruppe) derzeit nicht ausführen. Einige Buttons fungieren als Top Level-Buttons: Klicken Sie darauf, und im Befehlsfeld erscheinen neue Symbolgruppen, die Ihnen verschiedene Optionen für ausgewählte Befehle bieten (Beispiel: der Infanterie-Button "Formation" ruft Symbole für verschiedene Formationen auf: Marsch, Kampf, usw.). Ein Klick auf das rote Kreuz bringt Sie zur regulären Befehlsgruppe zurück.

Button-Rahmen
Einige Buttons werden durch Anklicken arretiert. Dies zeigt an, dass der jeweilige Modus für die Einheit aktiviert ist (z.B. Tarnung). Diese Buttons werden von einem durchgehenden gelben Rahmen gekennzeichnet. Durch erneutes Anklicken können Sie diesen Modus deaktivieren (die Einheit kehrt zu ihrem Standardmodus zurück).

Beweglicher Rahmen
Buttons, die auf bestimmte Fähigkeiten von Kampfeinheiten hinweisen, werden von einem beweglichen Rahmen hervorgehoben. Infanterietrupps können Feinde beispielsweise automatisch mit Granaten angreifen; wenn Sie diese Fähigkeit aktivieren, müssen Sie diesen Befehl nicht jedes Mal wiederholen. Ist die Spezialfähigkeit der Einheit aktiviert, wird der Button von einem beweglichen Rahmen hervorgehoben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diesen Button, wenn die Einheit nicht mehr automatisch handeln soll. Dadurch wird der bewegliche Rahmen durch einen unbewegten ersetzt. Zum Granatenangriff müssen Sie dem Trupp nun einen bestimmten Befehl erteilen (Taste <Y> oder linke Maustaste drücken) und dann auf das Ziel klicken.

Tastatureinsatz
Oftmals ist zur Befehlserteilung die Verwendung der Tastatur empfehlenswert. Bitte beachten Sie, dass Sie über die beiden oberen Button-Reihen Kampfeinheiten verschiedener Truppenteile denselben Befehl erteilen können. Dies erleichtert die Befehlserteilung an gemischte Truppenverbände.

Anmerkung: Sie können das Tastatur-Layout von der Voreinstellung "einheitlich" zu "klassisch" verändern. In diesem Fall ist das oben stehende Schema nicht länger anwendbar; Befehle könnten durch für Echtzeitstrategiespiele typische Tasten erteilt werden (<A> für Angriff, <F> für Folgen, usw.). Bitte lesen Sie dazu die Tooltipps der jeweiligen Buttons.

Aktionsdauerzähler
Manche Befehle können nicht sofort ausgeführt werden und beanspruchen längere Zeit, zum Beispiel das Eingraben oder Tarnen eines Kampffahrzeugs. Während dieser Zeit kann die Besatzung feindliche Angriffe nicht zurückschlagen. Wenn Sie ihr einen anderen Befehl erteilen, wird der vorherige Befehl nicht vollständig ausgeführt. Die verstrichene Zeit wird auf der roten "Uhr" angezeigt. Das Verschwinden dieses Zählers bedeutet, dass der jeweilige Befehl ausgeführt wurde, die Einheit nun kampfbereit ist und Sie ihr nun neue Befehle erteilen können.

Befehlstypen
Einfache Befehle werden sofort ausgeführt und erfordern keine weiteren Anweisungen. Mit dem Befehl "Stopp" halten Sie z.B. alle ausgewählten Einheiten an, während der Befehl "Abbrechen" alle vorherigen Befehle außer Kraft setzt. Solche Befehle werden nach Anklicken des entsprechenden Buttons sofort ausgeführt. Für komplexere Befehle müssen Sie ein Ziel festlegen. Wenn Sie beispielsweise den Befehl "Schussfeld ändern" erteilen, müssen Sie der Geschützbesatzung ein Ziel innerhalb des neuen Schussfeldes zuweisen (direkt auf dem Gelände oder der Minimap). Für den Befehl "Folgen" müssen Sie eine Kampfeinheit auswählen (Beispiel: Ein Infanterietrupp soll einem bestimmten Panzer folgen). Wenn Sie auf diese Befehls-Buttons klicken, verschwinden sie (die Buttons), bis Sie das Ziel festlegen. Der Cursor verändert seine Form dementsprechend. Klicken Sie zum Fortführen des Befehls mit der linken Maustaste, zum Abbrechen mit der rechten Maustaste.
Für manche Befehle, z.B. "Schützengraben ausheben", müssen Sie einen Bereich des Geländes festlegen. Nachdem Sie diesen Befehl im Menü "Reparaturfahrzeug" ausgewählt haben, müssen Sie den Startpunkt des Schützengrabens auswählen (per Linksklick auf das Gelände). Bewegen Sie den Cursor dann auf den gewünschten Endpunkt.
Die nun erscheinende farbige Linie zeigt den Verlauf des neuen Schützengrabens an. Bestätigen Sie den Endpunkt per Klick mit der linken Maustaste, worauf die Einheit mit der Ausführung des Befehls beginnt. Klicken Sie zum Befehlsabbruch mit der rechten Maustaste.

Funktionsbelegung der Maustasten
Kampfeinheiten können mit der rechten und linken Maustaste kontrolliert werden. Manchmal können Befehle jedoch auf zweierlei Arten erteilt werden. Das Anklicken eines "falschen" Buttons hat keinerlei Konsequenzen oder bricht schlimmstenfalls den momentan ausgeführten Befehl ab. Prägen Sie sich die folgenden beiden einfachen Regeln ein, damit Sie nicht auf einen falschen Button klicken:

Mit der rechten Maustaste können Sie Standardbefehle erteilen, ohne dazu die Buttons des Befehlsfeldes mittels Maus oder Tastatur aktivieren zu müssen. Mit einem Rechtsklick können Sie Einheiten zu bestimmten Punkten auf der Karte beordern. Wenn Sie den Cursor über ein Objekt bewegen und er daraufhin seine Form ändert, können Sie per Rechtklick die entsprechende Aktion ausführen lassen. Außerdem können Sie mit der rechten Maustaste den Automatik-Modus an- und ausschalten.
Mit der linken Maustaste können Sie sämtliche statischen Elemente des Gefechtsbildschirm-Interfaces benutzen. Das Ziel für den Befehl, den Sie mit Hilfe des Befehlsfeldes erteilt haben, können Sie per Linksklick oder über die Tastatur festlegen. Beachten Sie, dass der Cursor unabhängig vom Objekt, über dem er sich gerade befindet, je nach Befehl seine Form verändert.Die mittlere Maustaste (bzw. das Mausrad) dient ausschließlich der Kamerakontrolle.

Verstärkungsfeld
Über dem Befehlsfeld befindet sich ein telefonförmiger Button, mit der das Verstärkungsfeld angezeigt/ausgeblendet werden kann (alternativ mit der Taste <1>). Rechts neben diesem Button befindet sich ein Zähler, der die Anzahl der verbleibenden Verstärkungen für die aktuelle Mission anzeigt.

Mit den Buttons dieses Feldes können Sie die Verstärkung anfordern, die für die aktuelle Mission zur Verfügung steht. Zu Beginn einer Kampagne stehen noch nicht viele Verstärkungen bereit, aber dies ändert sich durch das erfolgreiche Absolvieren von Missionen.

In der rechten unteren Ecke des Verstärkungssymbols wird die aktuelle Stufe der Verstärkung angezeigt (Grünschnabel haben keine Streifen, für reguläre Truppen, Veteranen und Elite werden entsprechend ein, zwei bzw. drei Streifen angezeigt). Die Anzeigeleiste im unteren Teil des Symbols zeigt die Erfahrung der Verstärkungseinheit auf ihrer aktuellen Stufe an: der gefüllte Bereich der Anzeige steht für bereits erlangte Erfahrung, der leere Bereich dafür, wie viel Erfahrung noch zur Erreichung der nächsten Stufe erforderlich ist. Diese Anzeige ist dieselbe wie im Fenster "Kommandanten". Beachten Sie, dass diese Anzeige nur dann erscheint, wenn diesem Einheitstyp ein Befehlshaber zugeteilt ist.

Zur Ansicht der Bezeichnung einer Verstärkungsgruppe müssen Sie den Cursor über das entsprechende Symbol bewegen. Darüber hinaus können Sie sich die Zusammensetzung der Verstärkung anzeigen lassen (dazu sollten Sie das Spiel eventuell vorher pausieren). Durch einen Klick mit der linken Maustaste zeigt das Informationsfenster Daten über sämtliche Einheiten an, aus denen sich die jeweilige Verstärkung zusammensetzt. Klicken Sie zur Anzeige der einzelnen Werte auf die jeweiligen Einheiten.

Wählen Sie die bevorzugte Verstärkung aus (das Symbol wird von einem Rahmen hervorgehoben) und beordern Sie sie per Linksklick zu einem Ort auf dem Gelände. Bitte beachten Sie, dass nur Fallschirmjäger exakt auf einem festgelegten Punkt landen können. Bodentruppen werden zum nächstmöglichen Absetzpunkt gebracht (üblicherweise neben einem Depot) und müssen selbst zum festgelegten Zielort vorrücken. Dabei könnten sie vom Feind aufgehalten werden.

Jede Verstärkungsanforderung reduziert die Zahl auf dem Zähler um 1. Die nächste Verstärkung wird zudem erst nach einem bestimmten Zeitraum verfügbar. Die Wartezeit wird von einem Kreis auf dem Button dargestellt, mit der Sie das Feld anzeigen und verbergen können. Wenn Sie keine Verstärkungen mehr übrig haben (d.h. der Zähler zeigt 0 an oder Sie haben sämtliche Absetzpunkte verloren), verdunkeln sich die Verstärkungssymbole und der Button wird rot.

Mit der Option "Verstärkung automatisch anzeigen" können Sie das Verstärkungsfeld so einstellen, dass es bei jedem Eintreffen von Verstärkung erscheint.

Auswahl von Kampfeinheiten
Wenn Sie den Zeiger über ein Objekt bewegen (Kampfeinheit, Anlage oder Gebäude), erscheinen im Informationsfenster Name und Werte des jeweiligen Objekts. Zu den Objekten unter Ihrer Kontrolle zählen Ihre Kampfeinheiten und Kampfgruppen. Zur Auswahl einer Kampfeinheit müssen Sie auf sie klicken; zum Auswählen einer Kampfgruppe (Infantrie) reicht ein Klick auf eine Einheit der Gruppe. Die Farbleisten über den ausgewählten Einheiten zeigen deren Schadenstufen an. Die Farbleisten sind bei ausgewählten Einheiten heller als bei den anderen.

Auswahl von Einheiten desselben Typs
Zur Auswahl sämtlicher Einheiten eines bestimmten Typs (Modells) müssen Sie auf eine Einheit doppelklicken. Auf diese Weise können Sie beispielsweise alle Artilleriegeschütze zum gleichzeitigen Feuern auf feindliche Ziele auswählen.

Rahmenauswahl
Sie können ein oder mehrere Kampfeinheiten direkt auf dem Gelände auswählen, indem Sie mit der Maus einen Rahmen um sie ziehen. Stellen Sie sich dazu ein Rechteck vor, das die auszuwählenden Einheiten verdeckt. Platzieren Sie den Zeiger dann auf eine Ecke des Rechtecks. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus diagonal in die entgegengesetzte Ecke. Der ausgewählte Bereich innerhalb des Rechtecks erscheint dunkler als die restliche Spielfläche. Wenn Sie die linke Maustaste wieder loslassen, werden alle Einheiten innerhalb des Rechtecks ausgewählt. Sollte sich innerhalb des Rechtecks eine Einheit befinden, die zu einer vordefinierten Gruppe gehört (z.B. einzelne oder mehrere Soldaten eines Infanterie-Trupps), wird die gesamte Gruppe als ausgewählt betrachtet (für dieses Beispiel der gesamte Infanterie-Trupp).

Anfügen von Einheiten an eine Gruppe
Halten Sie zum Anfügen einer Kampfeinheit an eine Gruppe die linke Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die neue Einheit. Lassen Sie die Umschalttaste wieder los, wenn Sie mit dem Anfügen neuer Einheiten fertig sind.

Gruppenziffern zuteilen
Wenn Sie einer Gruppe eine Ziffer zuteilen, können Sie ihr ganz leicht und schnell Befehle erteilen und so verschiedene taktische Manöver durchführen. Wählen Sie dazu eine Gruppe von Kampfeinheiten aus und drücken Sie eine der Tastenkombinationen von <Strg>+<1> bis <Strg>+<0>. Der ausgewählten Gruppe wird eine Ziffer von 1 bis 0 zugeteilt, die dann über allen Gruppenmitgliedern erscheint. Sie können bis zu 10 unabhängige Gruppen formieren, wobei jede Kampfeinheit nur zu einer Gruppe gehören kann. Wenn Sie diese Gruppen später auswählen möchten, müssen Sie dazu einfach nur die entsprechende Zifferntaste drücken (<1>-<0>). Die Ziffernzuteilung ermöglicht Ihnen trotzdem die individuelle Befehlserteilung an einzelne Kampfeinheiten oder deren Zuteilung zu anderen Gruppen.

Gruppen auf Bildschirm zentrieren
Drücken Sie zum Auffinden der Gruppe 1 z.B. zweimal hintereinander schnell auf die Taste <1>. Daraufhin wird das Gebiet, in dem sich die Einheit befindet, auf dem Bildschirm angezeigt. Die ausgewählte Gruppe befindet sich dabei im Mittelpunkt des Bildschirms.

Auswahl von Flugzeugen
Zum effizienten Einsatz Ihrer Luftstreitkräfte müssen Sie eventuell einzelnen Flugzeugen Befehle erteilen. Dies ist üblicherweise bei Aufklärern, Jägern und Erdkampfflugzeugen der Fall. Bomber und Transportflugzeuge führen ihre Befehle normalerweise automatisch aus und kehren dann zum Stützpunkt zurück.

Flugzeuge (oder Geschwader) können Sie wie jede andere Einheit mit der Maus oder über die Flugzeug-Buttons am rechten Bildschirmrand auswählen. Für die erste Möglichkeit müssen Sie die Kamera zuerst auf das Flugzeug richten. Flugzeuge werden auf der Minikarte als grüne Punkte dargestellt, die sich schnell über die Karte bewegen. Zur Auswahl sollten Sie die Kameraansicht deshalb so weit wie möglich verkleinern. Benutzen Sie dazu das Mausrad oder die Taste <->. Wir empfehlen außerdem, das Spiel während der Flugzeugauswahl mit der <Leertaste > zu pausieren.

Einfacher ist die Verwendung der Spezial-Buttons, die sich bei Verfügbarkeit von Flugzeugen am rechten Bildschirmrand befinden. Jeder Flugzeugtyp hat einen eigenen Spezial-Button. Wenn Sie auf einen dieser Buttons klicken, werden alle Flugzeuge dieses Typs angezeigt. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie sie momentan sehen können.

Nach Auswahl eines Flugzeugs oder eines Geschwaders können Sie dessen aktuelle Werte (z.B. Munitions- und Treibstoffreserve) einsehen und dementsprechende Befehle erteilen.

Befehle erteilen und ausführen
Sie verwalten Ihre Einheiten durch Befehlserteilung. Wählen Sie zuerst eine Kampfeinheit oder eine Kampfgruppe aus. Nach Befehlserhalt wird Ihr Befehl bestmöglich ausgeführt. Sollte die Befehlsausführung unmöglich sein, wird Ihnen der Grund dafür nicht in einem Bericht mitgeteilt (diese Information wird ebenfalls nicht in der Nachrichtenzeile angezeigt).

Einheitliche Gruppen
Eine Gruppe identischer Einheiten kann alle Befehle wie eine einzelne Einheit ausführen. Sie können beispielsweise mehrere Geschütze auswählen und ihnen den Befehl "Schussfeld ändern" erteilen. Daraufhin richten alle Geschützbesatzungen ihre Geschütze auf den von Ihnen festgelegten Zielpunkt aus.

Gemischte Gruppen
Wenn ein Befehl von allen Einheiten in der Gruppe ausgeführt werden kann, erscheint im Befehlsfeld ein dementsprechender Button, und Sie werden mit der Befehlserteilung keine Probleme haben. Für gemischte Gruppen, die sich aus Einheiten verschiedener Truppenteile zusammensetzen, könnten manche Befehle jedoch nicht zur Verfügung stehen. Wenn Sie beispielsweise ein Geschütz und einen Panzer auswählen, steht der Befehl "Sperrfeuer" nicht zur Verfügung, weil Panzer nicht auf diese Art feuern können. Zur Erteilung dieses Befehls an diese bestimmte Gruppe müssen Sie zuerst im Befehlsfeld die Geschützbefehle aufrufen. Sie können die Gruppe auch auflösen und nur das Geschütz auswählen - dies ist jedoch nicht der beste Weg: der Wechsel zwischen Befehlssätzen bei intakter Kampfgruppe ist weitaus besser.

Das große Informationsfenster umfasst Symbole für alle Gruppenmitglieder. Im Befehlsfeld befinden sich zu jeder Zeit Buttons für die Befehle, die der momentan ausgewählten Einheit oder Untergruppe (diejenige, deren Symbol mit einem Rahmen markiert ist) erteilt werden können. Nicht ausgewählte Symbole können Sie per Linksklick auswählen. Das Befehlsfeld verändert sich entsprechend und zeigt einen anderen Satz Buttons an - die für diese Kampfeinheit verfügbaren Befehle. Nun können Sie den benötigten Befehl erteilen, ohne die Kampfgruppe auflösen zu müssen.

Befehlsreihe
Kampfeinheiten können sich Befehle "merken" und sie nacheinander ausführen. Sie können einer Geschützbesatzung beispielsweise befehlen, das Geschütz zu einem festgelegten Punkt zu verlegen und vor dort aus dann das Feuer auf ein Ziel zu eröffnen, das sich derzeit noch außer Schussreichweite befindet. Halten Sie dazu die Taste <Shift> gedrückt, klicken Sie in der gewünschten Folge auf die entsprechenden Befehls-Buttons, und lassen Sie danach die Taste <Shift> wieder los. Erteilen Sie der Einheit zum Abbrechen der Befehlsreihe einen Befehl, ohne dabei die Taste <Shift> zu drücken. Beachten Sie, dass einige Befehle (solche wie "Hinterhalt", die "externe" Ereignisse benötigen) darauf folgende Befehle verzögern oder blockieren können.

Eigenständige Aktionen
Kampfeinheiten können einige Aktionen unabhängig durchführen, indem sie bestimmten Armeerichtlinien folgen und ihre Intelligenz einsetzen. Wenn eine Kampfeinheit bzw. eine Gruppe mit Angriffsfähigkeit einen Feind in Schussreichweite ausmacht, wird sie ohne Befehl das Feuer eröffnen und den Feind verfolgen. Durch Erteilung des Befehls "Hinterhalt" können Sie verhindern, dass Ihre Truppen von selbst aus angreifen (z.B. wenn sie im Defensivmodus sind). Der Befehl "Stellung halten" verbietet Ihren Einheiten die Verfolgung des Feindes.

Wenn eine Kampfeinheit den Feind unabhängig von der Waffenreichweite nicht sehen kann, erfolgt kein Angriff. Feinde, die von einem Kommandanten mit dem Fernglas bzw. von einem Scharfschützen entdeckt wurden, werden ebenfalls nicht automatisch angegriffen (dazu müssen Sie den entsprechenden Befehl erteilen).

Wenn Sie ein Ziel außerhalb der Schussreichweite der Einheit ausgewählt haben (drücken Sie zur Anzeige der Schussreichweite einer Einheit die Tasten <Alt>+<R>), rückt die Einheit auf Schussreichweite vor und eröffnet dann das Feuer. Sollte sich die Einheit nicht

selbstständig bewegen können (z.B., wenn das Geschütz von der Besatzung nicht verlegt werden kann oder die Ketten des Panzers beschädigt sind), wird der Befehl nicht ausgeführt.

Wenn Sie Ihren Kampfeinheiten das Vorrücken zu einem festgelegten Punkt befehlen, greifen sie alle Feinde an, denen sie auf dem Weg dorthin begegnen, wobei sie jedoch nicht von ihrer Marschroute abweichen. Der Befehl "Aggressives Vorrücken" veranlasst Ihre Einheiten, Feinde so weit wie möglich zu verfolgen und dann zum Bestimmungsort vorzurücken. Beachten Sie, dass gepanzerte Fahrzeuge während des zweiten Weltkriegs während der Fahrt ausschließlich ihre Maschinengewehre abfeuern konnten. Zum Abfeuern der Geschütze mussten die Fahrzeuge anhalten, obwohl besonders fähigen Besatzungen dies auch während der Fahrt gelang.

Wenn sich das Ziel außer Sichtweite Ihrer Kampfeinheit, dafür aber in Schussreichweite befindet (z.B. bei Geschützen mit großer Reichweite) und es von einer anderen Einheit entdeckt wird (z.B. von einem Feldbeobachter), kann das Ziel angegriffen werden - erteilen Sie dazu einfach nur den entsprechenden Befehl. Sollte das Ziel seine Position ändern, weist der Feldbeobachter die Geschütze dementsprechend ein. Aufklärer können dieselbe Funktion wie ein Feldbeobachter erfüllen.

Infanterieeinheiten können gepanzerte Fahrzeuge automatisch mit Granaten angreifen. Sofern der Infanterie-Trupp über die entsprechende taktische Fähigkeit verfügt, wird er dazu Granatenbündel einsetzen, die durch Beschädigung der Ketten mittlere und sogar schwere Panzer stoppen können.

Angriffsflugzeuge können ebenfalls eigenständig angreifen: Jäger können feindliche Flugzeuge innerhalb ihrer Patrouillenreichweite attackieren, aber wenn Sie einen Zielort festlegen, wird das Ziel schneller vernichtet. Bomber und Angriffsflugzeuge können ihre Ziele durch Bombenabwurf oder Raketenbeschuss zerstören, feindliche Panzer oder Geschütze in der Nähe des festgelegten Zielorts werden erkannt und angegriffen.

Spielgeschwindigkeit anpassen

Bei den Szenariomissionen können Sie die Spielgeschwindigkeit auf einer breiten Skala einstellen (jeweils 10 Schritte zur Beschleunigung und Verlangsamung der voreingestellten Spielgeschwindigkeit). Darüber hinaus können Sie das Spiel auch anhalten. Wenn Sie die Spielgeschwindigkeit verändern, werden alle Ereignisse auf dem Kampfbildschirm beschleunigt oder verlangsamt.

Benutzen Sie zur Anpassung der Spielgeschwindigkeit die numerischen Tasten und die <Leertaste>:

<Num +> Erhöhung der Geschwindigkeit um 1 Schritt;

<Num -> Verlangsamung der Geschwindigkeit um 1 Schritt;

<Leertaste> Pausiert das Spiel.

Informationen zur veränderten Spielgeschwindigkeit werden in der Nachrichtenzeile angezeigt; wenn das Spiel pausiert ist, erscheint eine dementsprechende Meldung in der Mitte des Bildschirms. Schauen Sie sich bei pausiertem Spiel das Gelände an, wählen Sie Kampfeinheiten aus und geben Sie ihnen Befehle (legen Sie z.B. Bestimmungsorte fest oder teilen Sie Angriffsziele zu). Dieser Modus ist gut für die Erteilung von Befehlsreihen geeignet (bitte schauen Sie in den Handbuchabschnitt "Erteilung und Ausführung von Befehlen").

Eine Beschleunigung der Spielgeschwindigkeit empfiehlt sich vor allem dann, wenn sich Ihre Einheiten nicht in Kampfhandlungen befinden und/oder Routineaufgaben ausführen. In der Verteidigung empfehlen sich Ausheben von Schützengräben und das Positionieren der Infanterie. Führen Sie Ihre Hauptstreitmacht aus ihren Ausgangsstellungen entlang ausgekundschafteter Routen in das Gebiet feindlicher Truppenkonzentrationen. Bevor die eigentlichen Kampfhandlungen beginnen, sollten Sie das Spiel wieder auf Normalgeschwindigkeit zurückstellen. Zur Verwaltung zahlreicher Kampfeinheiten oder bei einer lang gestreckten Frontlinie empfiehlt sich die Verringerung der Spielgeschwindigkeit ebenfalls, da Sie zur Kontrolle Ihrer Untergebenen ständig von einer Flanke zur nächsten gehen müssen.

Pausenmodus

In vielen Fällen wird das Erteilen von Befehlen und Befehlsreihen durch das Pausieren des Spiels erleichtert. Drücken Sie die <Leertaste>, erteilen Sie Ihre Befehle und drücken Sie die <Leertaste > erneut. Durch Pausieren des Spiels können Sie sich das Schlachtfeld in aller Ruhe ansehen, die momentane Situation beurteilen und basierend auf Ihren taktischen Entscheidungen entsprechende Befehle erteilen. Ohne Pausieren des Spiels ist die Befehlserteilung und Zielzuweisung an Flugzeuge äußerst schwierig, denn im Echtzeitmodus bewegen sich Flugzeuge sehr schnell.

Symbol- und Nachrichtenzeilen

Im linken Bildschirmteil über der Minimap werden Informationen zu allen wichtigen Missionsereignissen angezeigt; diese Nachrichten werden von akustischen Signalen angekündigt. Am Anfang der Nachrichtenzeile steht als Hinweis auf den Nachrichtentyp (Betreff) ein Symbol; die eigentliche Nachricht steht rechts daneben. Neue Zeilen erscheinen über den alten, die somit nach unten verschoben werden und nach einer Weile verschwinden.

Viele wichtige Ereignisse verfügen über Referenzen zu bestimmten Orten und verlangen schnelle Reaktion (Sie könnten z.B. darüber informiert werden, dass eine Ihrer Einheiten angegriffen wird). Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird auf dem Bildschirm das Gebiet angezeigt, in dem das Ereignis stattgefunden hat.

Symbol	Betreffszeile
	"Missionsziel": Neues Missionsziel erhalten, derzeitiges Missionsziel erreicht/(nicht erreicht). Rufen Sie für mehr Details das Fenster "Missionsziele" auf. Missionsziele sind auf der Minimap durch konzentrische Kreise markiert.
	"Feind": Ihre Truppen haben neue feindliche Einheiten entdeckt. Klicken Sie auf das Symbol, und der Ort wird angezeigt.
	"Wir werden angegriffen": Eine Ihrer Einheiten außerhalb Ihres Sichtfelds wird angegriffen. Klicken Sie auf das Symbol, und der Ort wird angezeigt.
	"Hauptmissionsziel": Ihre Truppen haben dem Feind das Hauptmissionsziel abgerungen oder der Feind hat Ihr Hauptmissionsziel erobert. Auf der Minikarte werden diese Objekte durch Flaggen dargestellt; Ereignisse werden durch konvergierende Dreiecke symbolisiert.
	"Verstärkung": Für die Mission steht ein neuer Verstärkungstyp zur Verfügung (wird zu Beginn der Mission angezeigt).
	"Wetter": Das Wetter hat sich geändert, was Einfluss auf die Flugzeugeinsätze hat: Regen, Sandsturm usw. oder Wetterverbesserung.

FENSTER "MISSIONSZIELE"

Mit dem Missionsziel-Button rechts neben der Minikarte können Sie das Fenster "Missionsziele" aufrufen (alternativ durch Drücken der Taste <O>). Unter dem Titel der aktuellen Mission wird eine Liste der Missionsziele angezeigt. Zur Absolvierung der Mission müssen sämtliche Missionsziele erfüllt werden. Der Status Ihrer Missionsziele wird links neben jeder Zeile angezeigt: Absolvierte Missionsziele sind abgehakt, verfehlte Missionsziele werden durch Kreuze markiert.

Klicken Sie für weitere Informationen zum Missionsziel auf die jeweilige Listenzeile; der Text erscheint im darunter liegenden Fenster. Die Beschreibungen von Missionszielen könnten Tipps und Hinweise dazu erhalten, wie Sie die Mission mit minimalen Verlusten und unter Vermeidung unnötiger Risiken absolvieren können. Das Feld in der oberen rechten Fensterecke zeigt außerdem den Status des Missionsziels an.

Da Sie während einer Mission nach Absolvierung der vorherigen Missionsziele neue Missionsziele erhalten könnten, sollten Sie dieses Fenster häufig aufrufen. Von neuen Missionszielen werden Sie durch eine Nachricht in der Nachrichtenzeile und durch ein akustisches Signal in Kenntnis gesetzt.

VERSTAERKUNGSTYPEN

Zum erfolgreichen Kämpfen und Einsatz von Verstärkungen müssen Sie eine gute Vorstellung von den Verwendungszwecken und taktischen Fähigkeiten verschiedener Verstärkungstypen haben sowie deren Stärken und Schwächen kennen. Die folgenden Informationen helfen Ihnen dabei, für eine bestimmte Kampfsituation die beste Verstärkung auszuwählen und gute Koordination zwischen den verschiedenen Truppenteilen zu gewährleisten.

Da sich die Verstärkung der kämpfenden Spielparteien zu verschiedenen Kriegsabschnitten in punkto Mannschaften und Waffen quantitativ wie qualitativ unterscheidet, werden hier nur deren Haupteigenschaften beschrieben. Sie können sich die tatsächliche Stärke und Bewaffnung zwischen Missionen im Fenster "Verstärkungen" oder im Informationsfenster des Gefechtsbildschirms ansehen. Die Liste der taktischen Fähigkeiten kann über das Fenster "Kommandanten" aufgerufen werden.

Infanterie

Zu den Stärken der Infanterie gehört die Fähigkeit, sich auf Gelände bewegen zu können, das für schwere Fahrzeuge unzugänglich ist. Außerdem kann sie sich zum Aufhalten überlegener feindlicher Kräfte die Beschaffenheit des Geländes zunutze machen. Bei der Eroberung einzelner Gebäude oder ganzer Städte kann die Infanterie eine Schlüsselrolle spielen. Sie kann feindliche Geschützstellungen effizient ausschalten. Infanterieoffiziere können das Gelände mit Ferngläsern beobachten und Gegner auf größere Distanz als andere Bodentruppen erkennen (Scharfschützen können ebenfalls dazu eingesetzt werden). Die größten Nachteile der Infanterie liegen in ihrer Verwundbarkeit auf offenem Feld und in ihrer Langsamkeit. Die Bewaffnung von Infanteristen hat nicht genügend Feuerkraft und Granaten sind nur im Nahkampf effizient.

Hauptinfanterie

Die Hauptinfanterie wird hauptsächlich zur Verteidigung eingesetzt. Diese Einheiten stellen zahlenmäßig den Hauptteil der Infanterieverstärkung dar. Infanterie-Trupps sind mit Gewehren und Maschinenpistolen sowie mit Handgranaten bewaffnet. Eine Verstärkung kann auch MG- oder Mörser-Trupps beinhalten. Diese Trupps führen ihre Waffen zerlegt

mit sich und setzen sie dann vor Ort zusammen. Wenn die Hauptinfanterie in Gebäuden und befestigten Stellungen eingesetzt wird, ist sie gegen feindliche Infanterie sehr effizient. Wenn sie sich auf offenem Feld in Schützengräben befindet, kann sie feindliche Panzerangriffe durch Granateneinsatz aus nächster Nähe angreifen.

Sturminfanterie
Die Sturminfanterie wird meistens für den Angriff eingesetzt. Sie verfügt über mehr Lebenspunkte, höhere Zielgenauigkeit und höhere Geschwindigkeit als die Hauptinfanterie. Sturminfanterie-Trupps sind mit Maschinenpistolen und leichten Maschinengewehren bewaffnet. Die Sturminfanterie verwendet stärkere Granaten als die Hauptinfanterie, zudem noch in größerer Stückzahl. Diese Verstärkung kann ebenfalls selbstständige Panzerabwehr- oder Flammenwerfer-Trupps beinhalten. Diese Trupps führen ihre Waffen zerlegt mit sich und setzen sie dann vor Ort zusammen. Sturminfanterie ist gegen gleich starke Hauptinfanterie des Feindes sehr effizient (selbst gegen einen zahlenmäßig leicht überlegenen Gegner). Gegen Panzer ist sie zudem effektiver die Hauptinfanterie.

Eliteinfanterie
Diese Infanterie-Trupps werden hauptsächlich für Kommandounternehmen und Überraschungsangriffe eingesetzt. Die Eliteinfanterie hat ein größeres Sichtfeld und bessere Tarnfähigkeiten als alle anderen Infanterieeinheiten. Darüber hinaus ist sie auch noch schneller als die Sturminfanterie. Diese Trupps verfügen über keine speziellen Panzerabwehrwaffen, können aber Minen legen. Aufgrund ihrer hohen Zielgenauigkeit sind sie gegen feindliche Infanterie und Geschützbesatzungen sehr effizient. Einige Eliteinfanteriegruppen können zum punktgenauen Absetzen von Verstärkung über Fallschirmjäger-Transportflugzeuge verfügen (beachten Sie, dass diese Flugzeuge vom Feind angegriffen werden können).

Artillerie
Die Artillerie kann feindlichen Truppen schwere Schäden zufügen - bis es zum direkten Kontakt kommt. Flakgeschütze können der feindlichen Luftwaffe das Leben sehr schwer machen. Sturmgeschütze sind effizient gegen feindliche Langstreckenartillerie und gegen befestigte Geschützstellungen. Panzerabwehrkanonen sind am meisten spezialisiert und stellen für feindliche Panzer eine ernste Bedrohung dar. Die Nachteile herkömmlicher Artillerie sind schlechter Schutz der Besatzungen gegen Feindbeschuss und Probleme bei der Geschützverlegung. Die gemeinsame Schwäche aller Geschützarten ist ihre Abhängigkeit vom Munitionsnachschub.
Stationäre Artillerieeinheiten verfügen über Lastwagen, welche die Geschütze ziehen und sie mit Munition versorgen. Nach Aufstellung der Geschütze können diese Nachschub-LKW alle Bodentruppen mit Munition versorgen und Infanteristen transportieren.

Sturmgeschütze
Dieser Verstärkungstyp wird hauptsächlich zum Angriff auf feindliche Geschützstellungen, Geschütze und langsame Panzer durch ballistischen Beschuss eingesetzt. Sie können zur Unterstützung von angreifenden Truppen auf offenem Feld oder in der Verteidigung eingesetzt werden. Im Vergleich zu Panzern liegen die Defizite von Sturmgeschützen in der Zielgenauigkeit und ihrem Schussfeld, was sie aber durch höhere Feuerkraft ausgleichen können. Im Gegensatz zu Panzern verfügt kaum eine Sturmgeschütz über Maschinengewehre, was sie weitaus anfälliger für Infanterieangriffe macht.

Fernartillerie
Diese Geschütze werden hauptsächlich gegen befestigte Geschützstellungen, strategische Anlagen, Panzer- oder Infanterieansammlungen sowie für den Bereichsbeschuss eingesetzt. Die Fernartillerie verfügt über größere Reichweite und Zielgenauigkeit als Sturmgeschütze. Die Umstellung des Schussfelds ist wesentlich langsamer als bei den Sturmgeschützen, und Ferngeschütze sind viel anfälliger für Feindbeschuss. Die Trefferwahrscheinlichkeit der Fernartillerie ist selbst bei Direktbeschuss gegen bewegliche Ziele nicht hoch genug, aber Glückstreffer richten dafür weitaus größeren Schaden an. Die Geschützbesatzungen können durch feindliche Artillerie-Gegenschläge oder Infanterieangriffe schnell ausgeschaltet werden. Zur Erhöhung des Schutzes vor Artillerie-Gegenschlägen oder Fliegerangriffen ist es bei der Positionierung von Langstreckenbatterien empfehlenswert, die Geschütze nicht zu dicht aneinander zu platzieren.

Panzerabwehrkanonen
Dieser Verstärkungstyp wird hauptsächlich gegen feindliche Panzer und andere gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Panzerabwehrkanonen sind verfügbarer als schwere Panzer und Jagdpanzer. Die Geschütze können von den Besatzungen verlegt werden, jedoch etwas langsamer als mit der Hilfe von Lastwagen. Panzerabwehrkanonen können ihre Ziele nur unter Direktbeschuss nehmen. Sie haben ein geringeres Schussfeld als Sturmgeschütze, dafür aber eine größere Zielgenauigkeit. Auf mittlerer Distanz sind sie effizient gegen feindliche Panzer und Geschütze. Da sie nicht ballistisch feuern können, sind sie jedoch zum Beschuss von Infanterie nicht besonders gut geeignet, vor allem dann nicht, wenn sich diese in befestigten Stellungen befindet. Panzerabwehrkanonen werden hauptsächlich in der Verteidigung eingesetzt. Aufgrund ihrer Reichweite können sie auch bei Angriffen zum Aufsprengen der vordersten Verteidigungslinie des Feindes verwendet werden. Ein großer Nachteil ist der geringe Schutz der Geschützbesatzung vor Feindbeschuss.

Leichte Flugabwehrkanonen
Zusätzlich zu ihrem Hauptverwendungszweck, dem Schutz von Stellungen gegen feindliche Flugzeuge, können diese Geschütze aufgrund ihrer hohen Feuerrate auch gegen feindliche Infanterie eingesetzt werden. Sie können Feinde nur per Direktbeschuss unter Feuer nehmen. Leichte Flugabwehrkanonen verfügen über hohe Zielgenauigkeit und brauchbare Reichweite. Sie sind gegen Jäger und Erdkampfflugzeuge sehr effizient, jedoch nicht gegen gut gepanzerte Langstreckenbomber. Im Einsatz gegen Bodenziele können leichte Flugabwehrkanonen Angriffe feindlicher Infanterie sowie leichter Panzer aufhalten. Ein großer Nachteil ist der schlechte Schutz der Geschützbesatzung vor Feindbeschuss, besonders von feindlichen Bodentruppen.

Schwere Flugabwehrkanonen
Diese Geschütze werden meistens zur Verteidigung von Stellungen gegen feindliche Flugzeuge sowie mittlere und schwere Panzer eingesetzt. Wie die leichte Flak können auch diese Geschütze den Feind nur per Direktbeschuss unter Feuer nehmen. Ihre Feuerraten sind langsamer als die der leichten Flugabwehrkanonen, doch verfügen sie über höhere Feuerkraft und Durchschlagskraft. Die Feuerrate ist höher als die von Panzerabwehrkanonen. Schwere Flugabwehrkanonen sind gegen feindliche Flugzeuge sehr effizient (besonders gegen relativ langsame Bomber und Transportflugzeuge und herkömmliche Transportflugzeuge). Die Effizienz gegen Erdkampfflugzeuge und Jäger ist hingegen deutlich geringer. Beim Einsatz gegen Bodenziele sind sie effizient gegen mittlere und schwere Panzer.

Panzer
Panzer können in Angriff und Verteidigung mit direktem Feindkontakt eine Schlüsselrolle spielen. Alle Panzer verfügen über hohe Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit, hohe Feuerkraft und guten Schutz der Besatzungen vor Feindbeschuss. Panzer sind in Angriff und Verteidigung am effizientesten, wenn sie zusammen mit der Infanterie operieren. Nachteile sind die schlechte Fahreigenschaften bei aufgeweichtem Gelände, außerdem können Holzbrücken für mittlere und schwere Panzer ein unüberwindbares Hindernis darstellen.

Beachten Sie, dass die meisten Panzer des zweiten Weltkriegs keine Geschützstabilisatoren hatten und deshalb zum Feuern anhalten mussten. Nur den besten Besatzungen gelang es, während der Fahrt zu feuern.

Leichte Panzer
Leichte Panzer werden hauptsächlich gegen feindliche Infanterie und zur Aufklärung eingesetzt. Zu ihren Stärken gehören hohe Mobilität (hohe Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit), ein im Vergleich zu anderen Panzern größeres Sichtfeld sowie höhere Zielgenauigkeit der Maschinengewehre gegen feindliche Infanterie. Leichte Panzer sind effizient gegen feindliche Infanterie und können bei Offensivunternehmungen auf mittlerer und großer Distanz gute Feuerunterstützung geben. Darüber hinaus sind sie aufgrund ihrer Geschwindigkeit gegen leichte Panzer und Geschütze (einschließlich Panzerabwehrkanonen) relativ effizient. Gegen mittlere und schwere Panzer sowie gegen Sturmgeschütze ziehen sie jedoch meistens den Kürzeren. Ein weiterer Nachteil ist, dass diese Panzer aufgrund ihrer dünnen Panzerung in Nahkampf sehr leicht beschädigt werden können.

Mittlere Panzer
Mittlere Panzer sind bei Angriff und Verteidigung das Rückgrat der Bodentruppen. Sie sind effizient gegen feindliche Infanterie und Panzer (außer gegen schwere Panzer und schwere Sturmgeschütze) und können leichte Verteidigungsstellungen vernichten. Zu ihren Stärken gehören ihre relativ hohe Mobilität (etwas weniger als bei leichten Panzern, aber höher als bei schweren) und ihre vielseitige Verwendbarkeit (gegen Infanterie, Panzer und stationäre Artillerie). Bei Offensivunternehmungen bieten sie der Infanterie hervorragenden Schutz. Im direkten Kampf mit schweren Panzern haben sie jedoch ebenso Defizite wie im Häuserkampf und im Einsatz gegen Infanterie ohne eigene Infanterieunterstützung.

Schwere Panzer
Diese Panzer werden hauptsächlich gegen feindliche Panzer und befestigte Geschützstellungen eingesetzt. Ihr Vorteil liegt in ihrem starken Schutz gegen leichte und mittlere Panzer sowie gegen Panzerabwehrkanonen. Außerdem sind sie besser als andere Panzer gegen Granaten und Panzerabwehrwaffen der Infanterie geschützt. Die Anzahl der Einheiten in dieser Gruppe ist jedoch nicht besonders hoch. Die Mobilität und Zielerfassungsgeschwindigkeit des Hauptgeschützes von schweren Panzern ist wesentlich geringer als bei mittleren Panzern. Aufgrund der reduzierten Mobilität sind ihre Maschinengewehre außerdem weniger wirksam. Aus diesem Grund sind schwere Panzer nicht besonders gut für den Nahkampf mit feindlicher Infanterie geeignet.

Jagdpanzer
Diese Panzer werden hauptsächlich gegen feindliche Panzer und schwer gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Die Zielgenauigkeit und Reichweite von Jagdpanzern ist größer als die von schweren Panzern. Sie können Gegner mit ihren panzerbrechenden Granaten nur unter Direktbeschuss nehmen. Aufgrund des geringen Wirkungsbereichs ihrer Granaten und des Fehlens von Maschinengewehren sind Jagdpanzer ineffizient gegen Infanterie. In der Verteidigung sind sie so gut wie Panzerabwehrkanonen, und im Angriff können sie gegen feindliche Panzer und Sturmgeschütze eingesetzt werden.

Luftwaffe
An den Kampfhandlungen können verschiedene Flugzeugtypen teilnehmen, z.B. im Einsatz gegen Bodenziele oder im Luftkampf. Einer der größten Nachteile der Luftwaffe ist ihre Abhängigkeit vom Wetter. Bei schlechtem Wetter können die Flugzeuge nicht starten. Wenn sie sich bereits in der Luft befinden, können sie ihre Missionen nicht durchführen und müssen zu ihrem Stützpunkt zurückkehren. Elitebesatzungen können jedoch bei jedem Wetter fliegen.
Verfügbare Verstärkung beinhaltet Jäger, Erdkampfflugzeuge und Bomber. Bei einigen Missionen haben Sie darüber hinaus Zugriff auf Aufklärer und Transportflugzeuge mit Fallschirmjägern, die Elitetruppen heranbringen können.

Jäger
Jäger sind die am höchsten spezialisierten Flugzeuge, denn sie sind ausschließlich für den Luftkampf mit feindlichen Flugzeugen ausgelegt. Jäger sind sehr schnell und wendig, weshalb sie von der feindlichen Flak nicht so leicht abgeschossen werden können. Wenn Sie Luftunterstützung anfordern, sobald Sie ein feindliches Flugzeug ausmachen, könnten die Jäger in der Lage sein, Ihre Bodentruppen vor feindlichen Bombern schützen. Darüber hinaus sind Jäger zum Abschuss feindlicher Erdkampfflugzeuge und zum Abfangen feindlicher Jäger bestens geeignet. Es ist ratsam, erst Ihre Jäger aufsteigen zu lassen, bevor sie andere Arten von Luftunterstützung anfordern.

Erdkampfflugzeuge
Erdkampfflugzeuge werden hauptsächlich für Luftangriffe gegen Bodenziele eingesetzt, z.B. gegen Geschützstellungen, Fernartillerie, Panzer und Sturmgeschütze. Sie sind zwar langsamer als Jäger, machen diesen Mangel aber zum Teil durch ihre Panzerung und Bewaffnung wieder wett. Erdkampfflugzeuge sind gegen feindliche Artillerie äußerst effizient. Sollte der Gegner über starke Flaktruppen verfügen, ist der Einsatz von Erdkampfflugzeugen nicht sehr ratsam. Die Feuerkraft von Erdkampfflugzeuge ist im Vergleich zu Bombern gering, was ihren Einsatz gegen stationäre Verteidigungsstellungen nicht annähernd so effizient macht. Auch gegen leichte Flugabwehrkanonen machen sie keine besonders gute Figur.

Bomber
Bomber werden hauptsächlich zur Bombardierung von Gebieten mit feindlichen Verteidigungsanlagen und großen Truppenansammlungen eingesetzt. Fliegerbomben haben eine große Sprengkraft und können Ziele innerhalb eines großen Wirkungskreises beschädigen. Schwere Panzerung und Bewaffnung mit Maschinengewehren befähigt bestimmte Bombertypen, Angriffe feindlicher Jäger abzuwehren. Ihre geringe Geschwindigkeit (für Präzisionsbombardement erforderlich) macht sie jedoch zur leichten Beute schwerer Flugabwehrkanonen. Bomber sind besonders zur Vernichtung feindlicher Bunker effizient, deren Positionen bereits bekannt sind. Außerdem können sie Lücken in feindliche Verteidigungslinien reißen. Ohne vorherige Luftaufklärung, Ausschaltung der feindlichen Flak und ohne Jagdschutz ist der Einsatz von Bombern keine gut geplante Unternehmung.

Unterstützungseinheiten
In vielen Missionen stehen Ihnen Unterstützungseinheiten wie Aufklärer, Nachschub-LKWs und Reparaturfahrzeuge zur Verfügung. Im Gegensatz zu Kampfeinheiten sind sie so gut wie ungepanzert, haben keine Verteidigungswaffen und sind nicht für Kampfeinsätze ausgelegt.

Aufklärer sind langsame Flugzeuge. Sie sind für einen allgemeinen Überblick über das Schlachtfeld sowie zum Auffinden feindlicher Truppen und Geschützstellungen gut geeignet. Darüber hinaus können Sie die Artillerie mit aktuellen Zielkoordinaten versorgen. Aufgrund der fehlenden Bewaffnung (nur wenige dieser Flugzeuge waren mit MGs ausgerüstet) und der minimalen Panzerung sind sie leichte Ziele für feindliche Jäger und Flugabwehrkanonen.

Nachschub-LKWs werden zum Munitionstransport aus Depots, zum Ziehen von Geschützen und zum Transport von Infanteristen eingesetzt. Mit diesen Lastwagen kann jedes stationäre Geschütz gezogen werden. Nachdem sich das Geschütz in Position befindet, können Sie den Nachschub-LKW anderweitig einsetzen. Diese Fahrzeuge können jede Einheit in Sichtweite mit Munitionsnachschub versorgen. Wenn ein Lastwagen seine Munitionsreserve aufgebraucht hat, fährt er zum Auffüllen seiner Bestände zum nächstgelegenen Depot und kehrt danach auf das Schlachtfeld zurück.

Reparaturfahrzeuge werden zum Transport von Pionieren, Pionierausrüstung, Minen und Ersatzteilen zur Reparatur von Maschinen und Gebäuden eingesetzt. Pioniere können zahlreiche Aufgaben wahrnehmen - Reparatur beschädigter Einheiten, Aushub von Schützengräben, Errichtung von Sperren, Hindernissen und Minenfeldern, Minenentschärfung und Neuaufbau beschädigter Brücken und Gebäude. Zur Reparatur bzw. zum Neuaufbau benötigen sie Ressourcen aus Depots. Damit ihr Fahrzeug nicht auf eine Mine fährt, lassen die Pioniere ihn ein Stück weit zurück und suchen zu Fuß nach Minen. Gefundene Minen werden mit Flaggen markiert und nach einer Weile entschärft. Vergessen Sie nicht, die Flaggen bei der Verlegung Ihrer Truppen zu umgehen, bis die Minen entschärft sind.

MEHRSPIELER-PARTIEN

Blitzkrieg 2 bietet zwei Möglichkeiten für Netzwerkspiele gegen mehrere Gegner (Mehrspielermodus). Sie können sich über das Internet mit dem Server "Nival.net" verbinden oder über ein lokales Netzwerk (LAN) spielen. Mehrspieler-Partien werden auf speziellen Karten gespielt, auf denen 2 bis 8 Spieler teilnehmen können.

Zum Spielen auf dem Server "Nival.net" müssen die Spieler ihren persönlichen Code eingeben, der dem Spiel beigelegt wurde. Auf dem Server gibt es zwei Spielvarianten: Normales (Freies) Spiel und Ranglisten-Spiel, bei dem die Ergebnisse jedes Spielers auf dem Server gespeichert werden. Das Ranglisten-Spiel basiert auf einem speziellen "Leitersystem", das die Ergebnisse jedes Spielers verfolgt und ihm eine bestimmte Bewertungsstufe gibt. Dies ermöglicht die automatische Auswahl von Spielern der gleichen Stufe und erstellt zudem eine allgemeine Bestenliste. Bei Freien Spielen auf dem Server "Nival.net" und bei LAN-Spielen werden weder die Spielergebnisse gespeichert, noch wird eine Spielerrangliste unterhalten.

Jeder Spieler muss vor Spielstart einer der beiden Kriegsparteien beitreten. Alle Spieler einer Seite werden automatisch zu Verbündeten und kämpfen gegen die Spieler der Gegenseite. Jeder Spieler kann sich die militärische Ausrüstung eines der drei Länder aussuchen, die im zweiten Weltkrieg die Hauptrollen spielten (Deutschland, die Sowjetunion oder die USA). Alle Spieler müssen sich auf eine der 4 technischen Entwicklungsstufen einigen: 1939-41, 1941-43, 1943-44 oder 1945-46. Bei einem Freien Spiel kann sich die Anzahl der Spieler pro Seite unterscheiden, während bei einem "Leiterspiel" beide Seiten gleich stark sein müssen (dies wird vom Server "Nival.net" geregelt).

Bei dem Netzwerkspiel handelt es sich um ein Client-Server-Modell. Bei Freien Spielen erstellt einer der Spieler auf seinem Computer einen Server, mit dem sich die anderen Spieler als Clients verbinden. Der Spieler, dessen Computer als Server fungiert, kann einige der Spielparameter verändern. Bei "Leiterspielen" haben alle Spieler die gleichen Rechte. Während der Gegnerauswahl, dem Erstellen eines neuen Spiels und auch während des Spiels selbst können sich die Spieler miteinander unterhalten.

Das Verstärkungssystem einer Mehrspieler-Partie ist im Prinzip identisch mit dem von Szenariomissionen: Jeder Spieler startet von einem Hauptausgangspunkt (einem Depot), der gleichzeitig als Absetzpunkt für neue Verstärkung fungiert. Alle Schlüsselpunkte sind auf der Karte mit Flaggen der Seite markiert, von denen sie momentan gehalten werden. Für den Aufruf von Verstärkung gibt es im Spiel kein voreingestelltes Limit. Es gibt jedoch sowohl ein minimales Zeitlimit zwischen zwei Verstärkungsschüben desselben Typs (die Zyklusdauer) und generellen Verstärkungsschüben. Abgesehen von Verstärkung, die der ausgewählten geschichtlichen Periode (d.h. der technischen Entwicklungsstufe) entspricht, können Sie auch Pionierfahrzeuge anfordern. Diese spielen durch den Neubau zerstörter Depots, welche als zusätzliche Schlüsselpunkte fungieren, im Spiel eine wichtige Rolle.

Die Spieler bekommen für jede vernichtete feindliche Einheit Punkte. Die Eroberung eines neutralen oder vom Feind gehaltenen Schlüsselpunkts bietet den Spielern eine zusätzliche Möglichkeit, Verstärkung anzufordern. Der Verlust eines Schlüsselpunkts dagegen kostet die Spieler einige Punkte und zusätzliche Verstärkung. Wenn eine Seite alle Schlüsselpunkte verliert, gilt das gesamte Spiel als verloren.

Das Spiel kann auf mehrere Arten enden: Eine der beiden Seiten gewinnt, die maximale Spieldauer wird erreicht (wobei die Seite mit den meisten Punkten gewinnt) oder die Netzwerkverbindung des Spielers wird unerwartet getrennt.

Systemvoraussetzungen

Das Spielen von Mehrspieler-Partien in einem lokalen Netzwerk (LAN) ist in Standard-Ethernet-Netzwerken mit 10 oder 100 MB/Sek. unter dem TCP/IP-Protokoll möglich. Alle Spieleradressen müssen sich innerhalb der Subnet-Maske befinden. Wenn sich auf dem PC eine LAN-Firewall befindet, muss der UDP-Port 4201 geöffnet werden. Sie können dem Programm zur Optimierung der Spielleistung auch die Benutzung sämtlicher UDP-Ports ermöglichen.

Zum Spielen (einer Karte mit 2 Spielern) auf dem Server "Nival.net" müssen Sie Ihre Internetverbindung mindestens mit einem 28.8 KB/Sek.-Modus herstellen. Die empfohlene Verbindungsgeschwindigkeit ist 56.6 KB/Sek. oder höher. Wenn Sie Ihre Internetverbindung über eine Firewall oder einen Network Address Translator (NAT) herstellen, müssen Sie mindestens den Outgoing Port 4200 UPD für eine IP-Adresse öffnen, die mit dem Domainnamen "server.nival.net" übereinstimmt. Noch besser ist, dem Programm die Benutzung aller Outgoing UDP-Ports zu ermöglichen.

Technologischer Hintergrund

Der Mehrspielermodus von Blitzkrieg 2 basiert auf einer Datenverteilungstechnologie, mittels der alle Spieler Daten untereinander austauschen. In solch einer Umgebung ist der Begriff "Server" ein relativer Begriff und wird eigentlich nur für den Computer verwendet, der das Spiel erstellt. Der Spieler, der in dem lokalen Netzwerk ein neues Spiel oder auf dem Server "Nival.net" ein separates Spiel erstellt, hat Vorrang bei der Einstellung der Startbedingungen. Darüber hinaus kann er Spielern die Teilnahme am Spiel untersagen. Sobald die Spieler auf die Karte gelangen, haben sie alle dieselben Rechte und der Ausschluss eines Spielers beendet das Spiel nicht (der abgetrennte Spieler verliert das Spiel). Bei "Ranglisten-Spiel" nach dem "Leiterprinzip" haben alle Spieler von Beginn an dieselben Rechte.

LAN-Spiele

Vor dem Spielstart sollten Sie Ihr Profil auswählen oder für den Mehrspielermodus ein neues erstellen. Wählen Sie im Menü "Mehrspieler" den Modus "LAN". Dort sehen Sie das Fenster "Spieleliste". Nachdem das Programm die Server des LAN analysiert hat, wird eine Liste mit erstellten Sessions angezeigt.

Hierzu gehören Spiele, für die gerade Spieler aufgenommen werden. Sobald die Spieler die Karte betreten, wird die Session geschlossen und Sie können ihr nicht mehr beitreten. Sie können offenen Sessions nur dann beitreten, wenn deren Spielerzahl noch unter dem festgelegten Limit liegt. Im selben Fenster können Sie ein neues Spiel erstellen.

Die Session-Liste beinhaltet die folgenden Parameter: Spielname, Kartenname, Spieltyp, Technologiestufe und aktuelle/maximale Spielerzahl. Die Symbole in der Listenüberschrift ermöglichen die Sortierung nach einem bestimmten Parameter: ein Linksklick auf ein Symbol sortiert die Zeilen für diesen Parameter in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge. Zur Auswahl einer Listenzeile müssen Sie darauf mit der linken Maustaste klicken. Über den Button unten rechts können Sie der ausgewählten Session beitreten, mit dem Button links daneben können Sie Ihr eigenes Spiel erstellen. Über den Button in der unteren linken Ecke kommen Sie zum Menü "Mehrspielertyp" zurück.

Erstellung eines neuen Spiels

Hier können Sie ein neues Spiel erstellen. Im linken Fenster wird eine Liste mit Karten angezeigt, die auf Ihrem PC zur Verfügung stehen. Die Liste beinhaltet die folgenden Parameter: Kartenname, Spieltyp (in der Originalversion nicht verwendet), Kartengröße und maximale Spielerzahl. Durch einen Linksklick auf ein Symbol in der Listenüberschrift können Sie die Liste nach einem bestimmten Wert sortieren.

Im rechten Fenster werden eine Minimap des Spielfelds und die Einstellungen der neuen Session angezeigt. Sie müssen das neue Spiel benennen, die maximale Spielerzahl einstellen und die Technologiestufe festlegen. Darüber hinaus können Sie die voreingestellte

Zeitdauer des Spiels (60 Minuten) und den erforderlichen Zeitraum zur Schlüsselpunkteroberung (Voreinstellung: 30 Sekunden) verändern. Die Spielzeit kann zwischen 5-999 Minuten=16,5 Stunden betragen. Der Host des Spiels kann außerdem die Spielgeschwindigkeit festlegen (Voreinstellung: 0. Dies entspricht mehr oder weniger der Geschwindigkeit der Szenariomissionen). Mit den Buttons unten im Bildschirm können Sie das Spiel starten, zum vorherigen Menü zurückkehren oder das Fenster "Erweiterte Einstellungen" aufrufen. Diese Einstellungen beinhalten den Erfahrungszugewinn von Einheiten, wodurch sie im Verlauf einer Partie immer stärker werden (Voreinstellung: aktiviert), die zufällige Positionierung der Spieler auf der Karte (Voreinstellung: aktiviert) und ein Feld zur Eingabe des Kennworts, das für den Beitritt von Sessions erforderlich ist (das Kennwort ist per Voreinstellung deaktiviert). Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, kommen Sie in den Spielraum, in dem andere Spieler einer Verbindung mit der erstellten Session herstellen können.

Spielraum

Den Spielraum können Sie auf zweierlei Arten betreten: Erstellung eines neuen Spiels als Server oder Betritt einer offenen Session als Client. Der Bildschirm sieht für beide Fälle ähnlich aus, das Interface ist jedoch etwas unterschiedlich. Der Screenshot zeigt den Bildschirm "Spielraum" aus der Serveransicht (des Spiel-Hosts).

Im obersten Fenster auf der rechten Seite befinden sich der Kartenname und die Minimap. Die Einstellungen der Spiel-Session (Name, maximale Spielerzahl, technische Entwicklungsstufe, Zeitlimit, Zeit zur Eroberung von Schlüsselpunkten und Spielgeschwindigkeit) befinden sich im unteren Fenster. Diese Einstellungen können nicht verändert werden und dienen nur zur Referenz.

Die Liste der Spieler, die mit dem Server verbunden sind, befindet sich in der oberen linken Ecke. Die oberste Zeile zeigt stets den Serverspieler an, während die anderen Positionen für weitere Spieler vorgesehen sind. Die Gesamtzahl der freien Positionen entspricht der maximalen Spielerzahl. Sollte die Anzahl der zu erwartenden Spieler geringer als die maximale Spielerzahl sein, können ungenutzte Positionen geschlossen werden. Wenn der Serverspieler etwas gegen die Präsenz eines bestimmten Spielers hat, der bereits mit der Session verbunden ist, kann er ihn vom Spiel ausschließen.

Die Namen der verbundenen Spieler werden im Pull-Down-Fenster angezeigt. Links neben den Namen befinden sich Aktivitätssymbole, die wie Tennisschläger aussehen. Bei aktiven Spielern ist das Symbol grün, während graue Symbole für unbesetzte Positionen oder abgetrennte Spieler stehen. Über die Symbole kann auch die Reaktionszeit des Spielers (Pings) eingesehen werden: Wenn Sie Ihren Zeiger über das Symbol bewegen, erscheint ein Tooltip.

Jeder Spieler muss drei Parameter einstellen: das Land, dessen militärische Ausrüstung er verwenden möchte, eine von zwei Seiten (Teams), für die er spielen möchte sowie eine individuelle Farbe, mit der seine Flaggen und Einheiten auf der Karte markiert werden.

- Das Land kann per Zufall (Würfelsymbol) oder aus den im zweiten Weltkrieg aktivsten Ländern (Deutschland, die Sowjetunion oder die USA) ausgewählt werden.
- Die Spielpartei (das Team) wird durch die identische Flaggenfarbe definiert; Sie können zwischen rot und grün wählen. Zum Spielstart muss sich auf jeder Seite mindestens ein Spieler befinden.
- Die individuellen Farben können aus einer Farbpalette ausgewählt werden, unter der Voraussetzung, dass sich die ausgewählte Farbe nicht mit der eines anderen Spielers überschneidet.

  Nach Einstellung dieser Parameter sind die Spieler bereit zum Spielstart. Dazu müssen sie ein Häkchen neben ihrer Zeile in der Liste anwählen. Danach können keine Veränderungen mehr vorgenommen werden. Wenn Sie noch etwas verändern möchten (z.B. das Land oder die Seite), müssen Sie das "Bereitschaftshäkchen" entfernen. Erklären Sie Ihre Bereitschaft erneut, nachdem Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben. Nachdem alle Spieler spielbereit sind, kann der Server das Spiel initiieren (über den Button in der unteren rechten Bildschirmecke).

Das Fenster links unten ist das Chatfenster der Spieler. Geben Sie den Text Ihrer Nachricht in das Eingabefeld ein. Drücken Sie zum Senden auf die <↵>Taste oder klicken Sie auf das Briefsymbol. Im Gemeinschaftsfenster werden sämtliche Nachrichten angezeigt; sie können keine Nachrichten ausschließlich an Ihre Teammitglieder senden.
Mit den Buttons unten im Bildschirm können Sie das Spiel starten, zum vorherigen Menü zurückkehren oder das Fenster "Erweiterte Einstellungen" aufrufen (nur zur Referenz).

Spiel
Während die Karte geladen wird, zeigt das Fenster eine große Übersichtskarte sowie eine Minimap mit den jeweiligen Startpunkt der Spieler. Jeder Spieler hat seine eigene Flagge. Die Flaggen sind rechteckig, in der individuellen Spielerfarbe gehalten und mit dem Team-Banner (rot oder grün) versehen. Die Flaggenverteilung auf der Minikarte zeigt die anfänglichen Schlüsselpunkte der Spieler an. Der Spielername wird neben seiner Flagge angezeigt.

Nachdem die Karte geladen wurde, beginnt das Spiel. Das Ziel jedes Spielers ist, so viele Schlüsselpunkte wie möglich zu erobern und dabei alle feindlichen Truppen zu eliminieren.

Durch die Vernichtung sämtlicher Gegner erzielt das siegreiche Team einen überwältigenden Sieg. Wenn dies innerhalb der maximalen Spieldauer keiner der beiden Spielparteien gelingt, gewinnt das Team, das durch die Vernichtung feindlicher Einheiten und durch das Halten einer größeren Zahl von Schlüsselpunkten mehr Punkte erzielt hat.

Bei Spielbeginn gibt es einige Schlüsselpunkte auf der Karte, die noch nicht besetzt sind. Da diese Punkte schwer beschädigt sind und repariert werden müssen, können sie nicht sofort benutzt werden. Die Gebäude dieser unbesetzten Schlüsselpunkte sind mit Schraubenschlüsseln markiert. Erobert ein Spieler solch einen Punkt, muss er ihn mit einer Pioniereinheit wieder instand setzen. Zu Beginn des Spiels erhält jede Spieler eine kleine Kampftruppe sowie ein Pionierfahrzeug. Im Gegensatz zu den Kampagnen sind die Pioniertruppen Teil der Verstärkung und können bei Bedarf angefordert werden. Nachdem ein eroberter Schlüsselpunkt vom Spieler für eine gewisse Zeit gehalten wurde (Voreinstellung: 30 Sekunden), erhält er die Kontrolle darüber. Dies wird auf dem Spielfeld wie auf der Minikarte durch eine Flagge markiert. Nach der Eroberung können Schlüsselpunkte als Absetzpunkte für kürzlich angeforderte Verstärkung fungieren. Wenn ein Schlüsselpunkt bei einem Angriff schwer beschädigt wird, entgleitet er der Kontrolle des Spielers und kann nicht mehr als Absetzpunkt fungieren (dazu muss er erst wieder instand gesetzt werden).
Jeder neue Schlüsselpunkt gibt dem Spieler zusätzliche Möglichkeiten zur Verstärkungsanforderung und verkürzt somit die Wartezeit auf neue Verstärkung. Jeder verlorene Schlüsselpunkt bedeutet somit Bonusabzug. Die Anzahl der eroberten Schlüsselpunkte beeinflusst die taktischen Möglichkeiten eines Spielers und hat Einfluss auf die Ermittlung des Spielergebnisses.
Das Anfordern von Verstärkung im Mehrspielermodus funktioniert mehr oder weniger genauso wie in den Kampagnen. Jeder Verstärkungstyp hat seine eigene "Zyklusdauer", während der keine neuen Verstärkungen dieses Typs angefordert werden können. Dieser Zyklus wird als Kreis auf dem Verstärkungssymbol darstellt. Die Zeitverzögerung zwischen dem Eintreffen der einzelnen Verstärkungen ist von der Anzahl der von Ihnen gehaltenen Schlüsselpunkte abhängig. Dies wird als Tooltipp auf dem Verstärkungszähler dargestellt.
Wenn die Option für den Erfahrungszugewinn von Einheiten aktiviert wurde, steigen die Fähigkeiten ihrer Kommandanten mit jeder zerstörten feindlichen Einheit an. Mit der Zeit steigen sie im Rang auf und erhalten neue taktische Fähigkeiten. Die Pioniertruppen stellen diesbezüglich eine Ausnahme da, denn sie haben bereits zu Spielbeginn den maximal möglichen Rang ("Veteran") inne und gewinnen während des Spiels deshalb nicht mehr an Erfahrung dazu. Wenn die Option zum Erfahrungszugewinn von Einheiten aktiviert ist, beginnen sämtliche Einheiten das Spiel auf höchster Bewertungsstufe und mit allen taktischen Fähigkeiten.

In der oberen rechten Bildschirmecke zeigt die Statistik die Anzahl der Schlüsselpunkte, die von beiden Seiten gehalten werden, den Gesamtpunktestand beider Teams, sowie die Zeit, die jedem Team nach dem Verlust des letzten Schlüsselpunkts bis zur endgültigen Niederlage bleibt.

Ein Spiel kann aus zwei Gründen vor dem Ablauf des Zeitlimits verloren werden: 1. Die Verbindung mit dem Netzwerk wird länger als 1 Minute unterbrochen. Alle Einheiten dieses Spielers bleiben auf der Karte, handeln jedoch auf Eigeninitiative. 2. Ein Teamspieler verliert sämtliche Schlüsselpunkte. Nach Verlust des letzten Schlüsselpunktes hat der Teamspieler 1 Minute Zeit, mit den verfügbaren Truppen einen neuen Schlüsselpunkt zu erobern. Gelingt ihm das nicht, muss es das Spiel verlassen.

Die Spieler können Textnachrichten austauschen, die in der linken oberen Bildschirmecke angezeigt werden. Das Texteingabefenster wird durch Druck auf die <Eingabetaste> aufgerufen. Zum Senden Ihrer Nachricht müssen Sie die <Eingabetaste> erneut drücken. Mit der Tastenkombination <Strg>+<Eingabetaste> können Sie Nachrichten senden, die nur ihre Teammitglieder sehen können.

Bildschirm "Ergebnisse"

Nach Spielende wird der Bildschirm "Aktionsbericht" angezeigt:
In diesem Fenster werden das Gesamtergebnis des Spiels und die Werte jedes Teams angezeigt. Dazu gehören die erlittenen Verluste, die Anzahl der zerstörten feindlichen Einheiten sowie die taktische und strategische Effizienz. Die taktische Effizienz wird durch das Verhältnis der zerstörten feindlichen Einheiten zu den erlittenen Verlusten berechnet. Die strategische Effizienz hängt vom Anteil an den eroberten Schlüsselpunkten ab. Aus diesen beiden Werten wird das Spielergebnis für beide Spielparteien berechnet. Diese werden bei LAN-Spielen nicht gespeichert.

Spielen auf dem Server "Nival.net"

Registrierung auf dem Server

Zur Verbindung mit dem Nival.net-Masterserver muss sich jeder Spieler registrieren.
Die Registrierung erfolgt auf dem Verbindungsbildschirm des Servers:

Geben Sie zur Registrierung Ihren Spielnamen, die individuelle Nummer Ihres Spiels (Online-Key), ein Kennwort und eine E-Mail-Adresse ein. Der Registrierungsprozess nimmt bei stabiler Verbindung mit dem Server einige Sekunden in Anspruch. Bei der Auswahl eines bereits existierenden Ingame-Namens oder bei der Eingabe eines falschen Online-Schlüssels könnte Ihnen die Registrierung verweigert werden. In diesem Fall ändern Sie die Daten und versuchen Sie es erneut.

Ihre E-Mail-Adresse ist kein Teil des Registrierungsprozesses und findet nur dann Verwendung, wenn Sie Ihre Kennwörter vergessen haben. Nival Interactive verpflichtet sich, Ihre E-Mail-Adresse niemals für andere Zwecke zu verwenden und sie nicht an Dritte weiterzugeben.

Laut den Serverbestimmungen kann ein Spieler mehrere Ingame-Namen registrieren, für die jeweils eigene Statistiken erstellt werden.

Lobby

Nachdem Sie eine Verbindung mit dem Server hergestellt haben, betreten Sie die Nival.net-Lobby. Auf der linken Bildschirmseite befindet sich ein Dialogfenster (Chatfenster), auf der rechten Bildschirmseite die Spielerliste. Unten im Bildschirm finden Sie Buttons zur Auswahl des Spieltyps und zur Anzeige der Statistiken.

Die Spielerliste beinhaltet die Namen und Statussymbole aller Spieler, die sich gerade in der Lobby befinden. Durch Klicken auf die Symbole können Sie sich die Werte des jeweiligen Spielers ansehen: Bewertungsstufe, Rang, usw.

Im Chat-Fenster kommunizieren die Spieler vor dem Start eines Spiels; in diesem Fenster befindet sich oben eine Nachrichtenliste und unten ein Texteingabefeld. Außerdem kann dort eine Reihe von Chat-Kanälen angezeigt werden. Der Kanal "Common" ist auf dem Server stets präsent. Jeder Spieler kann einen eigenen Kanal einrichten, der bis zum seinem Austritt aus der Lobby aktiv bleibt. Verwenden Sie zur Erstellung eines Kanals das Eingabefeld der Kanalliste. Bei

Überlastung des Kanals "Allgemein" oder für eine private Konversation mit ausgewählten Spielern ist die Erstellung neuer Chat-Kanäle eine gute Idee.

Mit den beiden Buttons in der rechten unteren Bildschirmecke können Sie den Spielmodus auswählen: Der Leiter-Button ruft ein "Leiterspiel" (Ranglisten-Spiel) auf, der Karten-Button ein Freies Spiel. Freie Spiele werden auf dem Nival.net-Masterserver ähnlich wie LAN-Spiele organisiert und sind aus diesem Grund hier nicht im Detail beschrieben. In Freien Spielen können Sie gegen Ihre Freunde spielen oder für ein "Leiterspiel" üben.

Der Diagramm-Button zeigt Ihre aktuelle Bewertung und Ihre Nival.net-Statistiken an: Die "Allgemeinen Statistiken" (links) beinhalten Ihre aktuelle Erfahrung, Ihre Bewertungsstufe, Ihren Rang, die Anzahl ihrer gespielten Spiele (gewonnene und verlorene) sowie Ihre Spielzeit. Die "Erweiterten Statistiken" (rechts) beinhalten Ihre Ergebnisse (individuelle und Team-Ergebnisse) aus verschiedenen Spielen für unterschiedliche Länder sowie Ihre durchschnittliche Effizienz und Ihre persönlichen Spieleinstellungen.

"Leiterspiele" (Bewertungsspiele)

Wenn Sie auf den Leiter-Button klicken, wird der Spieleinstellungsbildschirm aufgerufen. Zum Start eines Spiels wählt der Server Spieler mit übereinstimmenden Werten aus. Der Server wählt einige dieser Werte, z.B. den maximalen Unterschied zwischen den Spielerbewertungen, automatisch aus. Andere Werte müssen Sie selbst festlegen. Die Zeit, die der Server auf die Suche geeigneter Spielpartner für Sie verwendet, hängt von der Genauigkeit Ihrer Einstellungen ab.

Auf der linken Bildschirmseite werden die auf dem Server verfügbaren Karten angezeigt (die aktuelle Version von Nival.net bietet kein automatisches Herunterladen neuer Karten: zum Hinzufügen einer neuen Karte müssen Sie das jeweilige Add-on manuell herunterladen). Diese Liste sieht so aus wie bei einem normalen Spiel; mit den Kontrollkästchen auf der linken Seite können Sie Karten auswählen, anhand derer der Server nach Spielpartnern für Sie sucht.

Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich die Minimap; die Spielparameter stehen darunter. Sie können Ihre militärische Ausrüstung (Beliebig, UdSSR, USA, Deutschland),

die Spielerzahl (Beliebig oder von 1 gegen 1 bis 4 gegen 4) und die Option zur Verwendung historischer Gegner auswählen. Nachdem Sie die gewünschten Spielparameter eingestellt haben, können Sie mit dem Button rechts den Server dazu auffordern, Spielpartner für Sie zu finden.
Danach wird der Wartebildschirm aufgerufen. Dieser ähnelt dem Bildschirm "Spielraum" von LAN-Spielen bis auf die Ausnahme, dass hier unbesetzte Positionen nicht gelöscht werden können. Nachdem die Spielpartner ausgewählt wurden, beginnt das Spiel automatisch.

Ergebnisermittlung

"Leiterspiele" (Ranglisten-Spiel) haben allgemein die gleichen Regeln wie normale LAN-Spiele, jedoch fließen ihre Ergebnisse in die Gesamttabelle auf dem Server ein und beeinflussen so Ihre Position in der Spielerbewertung.

Das Nival.net-Bewertungssystem hat 100 Stufen. Wenn sich die Bewertungspositionen von Spielern um ±5 unterscheiden, können Sie gegeneinander spielen. Die Gewinner erhalten Bonuspunkte, die Bewertung erhöhen. Den Verlierern werden einige Punkte abgezogen, wodurch deren Bewertung sinkt. Die Punktezahl pro Spieler wird anhand der folgenden Tabelle berechnet:

Stufe des Gegners	Sie gewinnen	Sie verlieren
+5	165	-35
+4	155	-45
+3	145	-55
+2	130	-70
+1	115	-85
0	100	-100
-1	95	-105
-2	90	-110
-3	85	-115
-4	80	-120
-5	75	-130

Bei Teamspielen werden die durchschnittlichen Stufen beider Teams miteinander verglichen. Teilnehmer des Nival.net-Bewertungssystems steigen im militärischen Rang auf und können Orden verliehen bekommen. Ihre Ränge entsprechen ihren aktuellen Bewertungsstufen und können den angezeigten Ergebnissen entsprechend steigen oder fallen. Auszeichnungen werden nur einmal, aber dafür für immer verliehen; die Auszeichnungsliste befindet sich in den Statistiken für Nival-Net-Rangliste. Die Hauptvoraussetzung zur Erlangung einer Auszeichnung sind die Eliminierung einer bestimmten Anzahl von Feinden, ein bestimmtes Verhältnis zwischen erlittenen und erzeugten Verlusten (taktische Effizienz) sowie der Gewinn einer Reihe von Sessions. **Viel Glück!**

NIVAL INTERACTIVE CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
Sergey Orlovskiy

DIRECTORS OF DEVELOPMENT
Dmitry Devishev
Alexander Mishulin
Andrey Goulin
Andrew Supryaga

PROJECT MANAGER
George Ossipov
Alexander Tikhonov

ASSISTANT PROJECT MANAGER
Alexander Veselov

LEAD DESIGNERS
Pavel Eliseev

LEAD PROGRAMMER
Yuri Blazhevich

LEAD ARTISTS
Andrew Chernyshov

DESIGN

GAME DESIGN
Dmitry Kazimir
Ilya Stremovsky

INTERFACE DESIGN
Dmitry Kazimir
Ilya Stremovsky

MISSION DESIGN
Alexander Vinnikov
Dmitry Butkevich
Sergey Kozlov
Ivan Klevakichev
Ivan Myakishev
Alexey Gladkov
Alexander Smirnov

MANUALS
Yaroslav Tchebotarev
Alexey Postnikov

WRITERS
John Bloomershine
Rick Gush
Ilya Moshansky
Erik Ratzmann
Ilya Stremovsky

HISTORIAN
Ilya Moshansky

LOCALIZATION MANAGER
Ilya Stremovsky

PROGRAMMING

GRAPHICS PROGRAMMING
Andrew Goulin
Vladimir Egorov
Andrey Plakhov
Ivan Chelubeev

AI PROGRAMMING
Alexander Veselov
Stanislav Pougatch
Ivan Ogorodov

INTERFACE PROGRAMMING
Dmitry Uvarkov
Stanislav Pougatch
Alexander Veselov

SOUND PROGRAMMING
Alexander Veselov

SPECIAL EFFECTS PROGRAMMING
Vladimir Egorov

NETWORK PROGRAMMING
Vitaly Berov
Anton Khokhlov

MULTIPLAYER PROGRAMMING
Anton Khokhlov
Stanislav Pougatch
Ivan Ogorodov

ARTWORK

CONCEPT ARTISTS
Vsevolod Martynenko

2D ART AND TEXTURES
Vadim Frolikov
Anna Magieva
Marat Moukhamedkhanov

3D MODELING
Alexey Melnichouk
Andrew Chernyshov
Vadim Bakhlychev

3D ANIMATION
Boris Korshunov
Sergey Sevaev
Olga Baulina

SPECIAL EFFECTS
Sergey Sevaev
Daniil Shipitsyn
Andrew Chernyshov

MUSIC, SFX, VOICE OVER

SOUND DIRECTOR
Vladimir Matyunin
Yuri Lenin

MUSIC
Andrey "Archont" Fedorenko

SFX
Vladimir Matyunin
Denis Borzenkov
Yuri Lenin

SOUND ENGINEERING
Yuri Lenin
Larisa Tsyplenkova

ACKNOWLEDGMENTS
Ilya Mamontov
Andrey Belov
Ilya Stremovsky

ADMINISTRATION

Mike Allenson
Alexander Ivanov
Valerya Chebotareva
Sergey Sinitsyn
Elena Rubanova
Olga Fedeshova
Stanislav Chernyavsky
Anastasia Orekhova
Alina Khodykina

EXTERNAL

Voiceproduction UK/US
Side UK

Voiceproduction Ger
Translocacell

CDV CREDITS

DEVELOPMENT

DEVELOPMENT DIRECTOR
Dirk Weber

PRODUCER
Elmar Grunenberg

LOCALISATION MANAGER
Thomas Kröll
Johannes Bickle
Christoph Weinstein

QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Peter Oehler

SENIOR QA MANAGER
Thomas Heil

LEADTESTER
Daniel Schömperlen

CO-LEADTESTER
Gregor Bellmann
Andre Dordel
Sebastian Reichert

QA TESTER
Alexander Zeiß
Bernd Heumann
Bogdan Trifan
Christian Oly
Christian Schaffer
Christian Schüpf
Christoph Seel
Daniela Grebe
Daniel Pathmaperuma
Eric Schreiber
Hanno Schneider
Janosch Pfiester
Matthias Löble
Michael Fochler
Pascal Renschler
Pedro Pinto
Roger Joswig
Roland Thimister
Stefan Ernst
Stefan Kostov
Stefan Pröll
Stefan Schreiber
Thomas Heilbronner
Thorsten Of
Thorsten Zastrow
Torsten Biller
Werner Aron
Yasmin Mueller

MARKETING & PR

MARKETING & PR DIRECTOR
Eric Standop

INTERNATIONAL MARKETING & PR MANAGER
Evelyn Reina

PR MANAGER
Michel Judt

MARKETING MANAGER
Randy Dohack

CHIEF GRAPHIC DESIGNER
Oliver Krainhöfner

GRAPHIC DESIGNER
Monika Gola
Silvija Svetec
Oliver Moritz

WEB DEVELOPER
Stefan Schwoebel
Sascha Köhler

SPECIAL THANKS
Erik Ratzmann
Nico Zettler
Christopher Schmitz
Achim Heidelauf
Daniel Jänsch
Daniel Grunder

CDV USA CREDITS

PRESIDENT AND CEO, CDV USA
Tom Gross

DIRECTOR OF PR AND MARKETING, North America / Associate Producer
Mario Kroll

OPERATIONS AND PRODUCTION MANAGER
Wendy Beasley

QA AND CUSTOMER SERVICE MANAGER
David Green

PUBLIC RELATIONS ACCOUNT MANAGER
Ted Brockwood

MARKETING AND ADVERTISING PLACEMENT
TangibleMedia

PRINT ADVERTISING AND BOX DESIGN
FactorE

SPECIAL THANKS
Stephen Poole
Greg Borisko
James Cobb
Steve Butts
Mike Eckenfels
Jeff Vitous and
William Smeed

ANHANG

Spielsteuerung

Zeichenlegende

Tastenkombinationen werden durch das Symbol "+" dargestellt. Halten Sie zur Aktivierung des Befehls zuerst die erste Taste gedrückt, dann die zweite.

Maussteuerung

Symbol	Beschreibung	Aktion
<Linksklick>	Linksklick	Linke Maustaste drücken.
<Rechtsklick>	Rechtsklick	Rechte Maustaste drücken.
<Doppelklick>	Doppelklick	Drücken Sie die linke Maustaste zweimal in schneller Folge.

Allgemeine Befehle

<F1>	Hilfe zu den Steuertaste.
<F5>	Quicksave des aktuellen Spiels.
<F8>	Laden des letzten Quicksave-Spiels.
<Druck>	Screenshot speichern (Datei "shot####.tga" wird im Verzeichnis "data\screenshots" gespeichert).

Gefechtsbildschirm

<ESC> oder <F10>	Ruft das <ESC>-Menü auf.
<Leertaste>	Pausemodus an/aus (Sie können Befehle an Einheiten ausgeben).
<Num +>	Erhöhung der Spielgeschwindigkeit.
<Num ->	Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit.
<Umsch>	Anfügen eines Befehls an eine Befehlsreihe (Befehlssequenz wird ausgeführt, sobald Sie die Umschalttaste loslassen).
<Leertaste>	Löschen informeller Nachrichten.
<^>	Aufruf des Konsolenfensters (Befehlsprotokoll und Spieler-Chat).
<Bild oben> o. <Bild unten>	Auf- und Abwärtsbewegung im Konsolenfenster.

<↵>	Nachricht eingeben/Nachricht senden (in Mehrspieler-Partien).
<Strg>+<↵>	Nachricht nur an Verbündete senden (in Mehrspieler-Partien).

Befehlsfeld-Interface

<I>	Verstärkungsfeld an/aus.
<O>	Anzeige des Informationsfensters mit dem neuesten Missionsziel.
<O><W><E><R>	Die 4 oberen Buttons des Befehlsfeldes.
<A><S><D><F>	Die 4 mittleren Buttons des Befehlsfeldes.
<Y><X><C><V>	Die 4 unteren Buttons des Befehlsfeldes.

Kamerasteuerung

über Tastatur

<↑>	Kamera nach vorne.
<↓>	Kamera zurück.
<←>	Kamera nach links.
<→>	Kamera nach rechts.
<Bild oben>	Vergrößern (Zoom).
<Bild unten>	Verkleinern (Zoom).
<Strg>+<←>	Kamera nach links schwenken.
<Strg>+ <→>	Kamera nach rechts schwenken.
<Strg>+<↑>	Kamera nach unten kippen.
<Strg>+<↓>	Kamera nach oben kippen.

über Maussteuerung

<Mausrad>	Vergrößern/Verkleinern (Zoom).
Nach links+<MMT>	Kamera nach links schwenken.
Nach rechts+<MMT>	Kamera nach rechts schwenken.
Nach vorne+<MMT>	Kamera nach unten kippen.
Zurück+<MMT>	Kamera nach oben kippen.

Steuerung von Kampfeinheiten

<Linksklick>	Bildschirmauswahl von Einheiten und Gruppen; falls Befehl im Befehlsfeld ausgewählt wurde: Befehlsausführung.
<Doppelklick>	Auswahl aller Einheiten eines Typs.
<Rechtsklick>	Standardbefehl erteilen (Vorrücken, Ziel angreifen usw.).
<Strg>+<R_klick>	Forcierten Angriffsbefehl erteilen.
<Alt>+<R_klick>	Alternativbefehls erteilen, z.B. Sturm eines besetzten Gebäudes.
<Umsch>+ <L_klick> auf eine Einheit	Die Einheit der aktuellen Auswahl hinzufügen.
<Strg>+<0>...<9>	Ausgewählte Einheiten der Gruppe 1-9 zuteilen.
<0>...<9>	Gruppe 1-9 auswählen.
<Tab>	Nächste Untergruppe.

Aktivitätsbereich anzeigen

<Alt> + <B>	Zeigt Reichweiten und Schussfeld an.

INDEX

A

Aktionsdauerzähler 38
Aktivitätsbereich anzeigen 70
Allgemeine Befehle 68
Anfügen von Einheiten an eine Gruppe 41
Angriff, Nachschub, Aufklärung 25
Anisotropische Filterung 12
Anlagen 29
Anlagen einsetzen 29
Anzeige von Ereignissen auf der Minikarte 31
Artillerie 28, 31, 34, 35, 48, 49
Auflösung 11
Auswahl von Einheiten desselben Typs 41, 70
Auswahl von Flugzeugen 42
Auswahl von Kampfeinheiten 41
Auto Speichern Replay 12
Auto-Show Verstärkung 12

B

Beenden 9, 20
Befehle erteilen und ausführen 42
Befehlsfeld 37, 69
Befehlsfeld-Interface 69
Befehlsreihe 43
Befehlstypen 39
Beweglicher Rahmen 38
Bildeinstellungen 11
Bildqualität 11
Bildschirm Ergebnisse (MP) 60
Bomber 52
Buttons 15, 31, 38

C

Credits 8, 64/65, 66/67

D

Depots und Nachschub 29
DVD 5

E

Eigenständige Aktionen 43
Einheitliche Gruppen 42
Einleitung 6
Einstellung des Schwierigkeitsgrades 10
Einzelspieler 8, 9
Eliteinfanterie 48
Enzyklopädie 9, 13
Erdkampfflugzeuge 52
Ergebnisermittlung 63
Erstellung eines neuen Spiels (MP) 56

F

Fahrzeugbewegung 24
Fernartillerie 49
Feuermodi, Radius und Schussfeld 35
Funktionsbelegung der Maustasten 39

G

Gammakorrektur 12
Gefechtsbildschirm 28, 68

Gelände und Sichtfeld 27
Gemischte Gruppen 42
Gruppen auf Bildschirm zentrieren 42
Gruppenziffern zuteilen 41

H

Hauptinfanterie 47
Hauptmenü 8
Helligkeit 12

I

Infanterie 37, 47, 48
Informationen zu Einheiten 32
Informationen zu Gruppen 33
Informationsfeld 15
Informationsfenster 32
Inhaltsverzeichnis 3

J

Jagdpanzer 51
Jäger 51

K

Kameraempfindlichkeit 13
Kamerasteuerung 27, 69
Kamerasteuerung umkehren 12
Kampagnen-Bildschirm 14
Kampagnenmenü 10
Kampfeinheiten 28, 41, 70
Kapitelbildschirm 14, 16, 17, 19, 26
Kapitelkarte 14
Kommandantenbildschirm 17
Konfiguration 5
Kontrast 12
Kontroll-Buttons 15, 31

L

LAN-Spiele (MP) 55
Lautstärke Effekte 13
Lautstärke Musik 13
Lautstärke Sprachausgabe 13
Leichte Flugabwehrkanonen 49
Leichte Panzer 50
Leiterspiele (Bewertungsspiele) 62
Lizenzvertrag 74/75
Lobby 61
Luftwaffe 51

M

Maussteuerung 68, 70
Mauszeiger im Spiel 23
Mehrspieler 8, 54
Mehrspieler-Partien 54
Menü <ESC> 20
Minikarte 30, 31
Mission beenden 20
Missionsbildschirme 20
Missionsstatistik-Bildschirm 22
Missionsziele 46
Mittlere Panzer 50
MOD laden 8

N

Nachschub 25, 26, 29

O

Optionen 8, 11, 13, 20

P

Panzer 34, 37, 50, 51
Panzerabwehrkanonen 49

Panzerung 34
Pausenmodus 45
Profilmanager 10

Q

Quicksave und Autosave 22

R

Rahmenauswahl 41
Registrierung auf dem Server 60
Reichweite oder Schussfeld 36
Reparaturen 29

S

Schadensanzeige 28
Schlüsselobjekte und Geländemarkierungen 30
Schwere Flugabwehrkanonen 50
Schwere Panzer 51
Sicherheitsinformationen 4
Sound-Optionen 13
Spiel installieren 5
Spiel laden 9, 21
Spiel speichern 15, 21, 22
Spiel starten 5
Spielen 9, 60
Spielgeschwindigkeit anpassen 44
Spielraum (MP) 57
Statistikbildschirm des Spielers 19
Stellungen, Pioniere 25
Steuerung von Kampfeinheiten 70
Sturmgeschütze 48
Sturminfanterie 48
Symbol- und Nachrichtenzeilen 45
Systemanforderungen 5

T

Tastaturbelegung 12
Tastatureinsatz 38
Technologischer Hintergrund (MP) 55
Texturqualität 12
Tutorial 9

U

Umrisse der Einheiten 12
Unterstützungseinheiten 52
Upgrade-Bildschirm 17

V

Verstärkung und Kommandant 6
Verstärkungsfeld 40, 69
Verstärkungsfenster 16
Verstärkungstypen 47

W

Waffeneigenschaften 34
Waffenwerte 34

Z

Zoomen mit der Maus umkehren 13
Zustände von Einheiten 36

32 Bit-Modus 12
3D-Sound 13

LIZENZVERTRAG

Mit der Benutzung/Installation der DVD "Blitzkrieg 2" stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produktname: "Blitzkrieg 2"

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern ist lediglich an Sie lizenziert.

§1 Geltungsbereich

(1) Dieser Lizenzvertrag stellt eine abschließende Vereinbarung zwischen der CDV Software Entertainment AG ("CDV Software Entertainment AG") und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ("Softwareprodukt") sowie über die Gewährleistung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar. Sofern der Kunde das Softwareprodukt installiert, kopiert oder anderweitig benutzt, erkennt er die Bedingungen dieses Lizenzvertrages uneingeschränkt an.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von CDV Software Entertainment AG abzugeben.

(3) Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde die Bedingungen des Lizenzvertrages verletzt.

§2 Vervielfältigung und Sicherungskopien

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel keine Kopien, insbesondere Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Computerspiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher. Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden.

(2) Des Weiteren untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

§3 Mehrfachnutzungen UND Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechnersystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§4 Urheberrechte und Markenrechte

(1) CDV Software Entertainment AG behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungs-elementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

(2) Das Computerspiel unterliegt als Computerprogramm dem besonderen Schutz der §§ 69 a ff. UrhG.

§5 Programmänderungen, IdentifizierunGSmerkmale, Kopierschutz

(1) Der Kunde darf das Computerspiel nicht verändern. Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) und die Disassemblierung sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engeneering) sind unzulässig.

(2) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

(3) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Für den Fall, dass der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und CDV Software Entertainment AG trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 10 des vorliegenden Lizenzvertrages ist zu beachten.

(4) Andere als die in Abs. 3 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwendet werden soll.

(5) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn CDV Software Entertainment AG bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

§6 Erweiterung und Modifizierung des Spiels

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level-Editor, wenn im Spiel verfügbar, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verarbeiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet:

(a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen;

(b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten;

(c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- od. Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugenschutzgesetze) verletzen;

(d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren;

(e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. CDV Software Entertainment AG befürwortet die nicht kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von CDV Software Entertainment AG, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen CDV Software Entertainment AG und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben..

§7 Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe

(1) Sofern dies durch diesen Lizenzvertrag nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer -to Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesem Lizenzvertrag gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von CDV Software Entertainment AG zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§8 Weitergabe des Spiels

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergabe des vorliegenden Lizenzvertrages auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien jedenfalls das Softwareprodukt vollständig und auf Dauer übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diesen Lizenzvertrag verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§9 Gewährleistung und Haftungsbegrenzung

(1) CDV Software Entertainment AG gewährleistet, dass das Softwareprodukt bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig Tagen ab dem durch die Originalquittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört.

(2) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen. CDV Software Entertainment AG behält sich in jedem Fall vor, das Recht des Kunden auf Rücktritt zu beschränken und dem Kunden anstelle der Nacherfüllung gegen Vorlage des Originalkassenbeleges die Lizenzgebühren zurück zu erstatten. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von weiteren dreißig Tagen übernommen. Die Geltendmachung der Gewährleistungsrechte ist nach Ablauf von sieben Tagen nach Ablauf des Gewährleistungszeitraums ausgeschlossen.

(3) Eine über die Gewährleistung gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet CDV Software Entertainment AG nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist CDV Software Entertainment AG nicht zum Ersatz von auf Zufälligkeit beruhenden Schäden oder Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet. Die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung wird ausgeschlossen. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung der CDV Software Entertainment AG entsprechend den Bedingungen des Lizenzvertrages auf die für das jeweilige Softwareprodukt tatsächlich geleisteten Lizenzgebühren. Dies gilt insoweit nicht, als CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

§10 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 3 des vorliegenden Lizenzvertrages den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderungen dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderungen umfassend.

§11 Schlussbestimmungen

(1) Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam oder nicht durchführbar sein oder ihre Rechtswirksamkeit oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden.

(2) Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

MAUSSTEUERUNG

L-KLICK	Bildschirmauswahl von Einheiten
DOPPELKLICK	Auswahl aller Einheiten eines Typs
R-KLICK	Standardbefehl erteilen
Ctrl + R-KLICK	Forcierten Angriffsbefehl erteilen
Alt + R-KLICK	Alternativbefehls erteilen
⇧ + L-KLICK (AUF EINE EINHEIT)	Einheit der aktuellen Auswahl hinzufügen

BEFEHLSFELD INTERFACE

I	Verstärkungsfeld an/aus
O	Informationsfensters mit Missionsziel
⇧	Anfügen eines Befehls an eine Befehlsreihe
←	Löschen informeller Nachrichten
F5	Quicksave des aktuellen Spiels
F8	Laden des letzten Quicksave-Spiels
+	Erhöhung der Spielgeschwindigkeit
-	Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit
Q W E R	Die 4 oberen Buttons des Befehlsfeldes
A S D F	Die 4 mittleren Buttons des Befehlsfeldes
Y X C V	Die 4 unteren Buttons des Befehlsfeldes
° ^	Aufruf des Konsolenfensters

REGISTRIERSCHLUESSEL

cdv NIVAL INTERACTIVE BINK VIDEO GRANNY

WWW.CDV-BLITZKRIEG.DE

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. CDV, das CDV-Logo und *Blitzkrieg 2* sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Nival Interactive in Deutschland und/oder anderen Ländern.
© 2005 Nival Interactive. Alle Rechte vorbehalten. "*Blitzkrieg 2*", Nival und das Blitzkrieg 2 Logo sind Marken der Nival Interactive.
• Uses Bink Video. ©1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. • Uses Miles Sound System. ©1991-2005 by RAD Game Tools, Inc.
• Uses Granny Animation. © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved.
• FMOD sound and music system, copyright © Firelight Technologies, Pty, Ltd. 1994-2002
• License for Scintilla and SciTE. Copyright 1998-2003 by Neil Hodgson <neilh@scintilla.org>. All Rights Reserved.